

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

MARZO / ABRIL 2000

GRAN TURISMO 2

La guía más completa, con todas las licencias, carreras y autos!



IMPERDIBLE!

El ABC de la PlayStation

La guía definitiva de trucos para Playstation (Primera Parte)



Medal of Honor

Solución paso a paso para este impresionante arcade de la Segunda Guerra Mundial!





Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS


PlayStation
NTSC U/C
PlayStation
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
SCUS-94456
94456

Index

índice

Soluciones





Nota del Editor

¡Bienvenidos, una vez más, a Next Level Extra! Estamos muy contentos por el recibimiento impresionante que tuvo nuestro primer número por parte de ustedes, nuestros fieles lectores. La solución completa de Tomb Raider: The Last Revelation, fue sin duda un excelente comienzo para esta nueva hermanita de Next Level.
Para los que recién nos conocen, les contamos que Next Level Extra es un complemento de nuestra publicación madre, también hecha 100% en Argentina, especializada en el mundo de las consolas (PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy, etc.) y que ya lleva más de un año en los kioscos de todo el país. ¿Por qué decimos que Next Level Extra es un complemento de Next Level? Porque NLX cumple con la función de acercarles los mejores trucos, soluciones y guías solicitadas por ustedes, los lectores. De esta manera, quienes nos piden más y más información siempre encontrarán en NLX lo que buscan. Por otro lado, los que se sienten conformes con Next Level tal como es tampoco se ven obligados a pagar más por algo que no necesitan. ¡Nuestra consigna es que todos estén contentos, sí! Este mes, y para expresarles nuestro agradecimiento por la recepción incondicional que le hicieron a NLX, ¡agregamos el DOBLE de páginas y no sólo la prometida guía de Gran Turismo 2, sino también la solución completa de otro juegazo para nuestras Play: hablamos nada menos que de Medal of Honor! Y como si esto fuera poco, también encontrarán decenas de trucos frescos para Dreamcast, Nintendo 64 y, atentos, ¡la primera parte del ABC de trucos para PlayStation! Esto significa que con éste número de NLX y el siguiente podrán completar un histórico de los trucos de sus juegos favoritos para Play, desde la A hasta la Z... una maravilla que sólo podrán encontrar en estas páginas.
Nuevamente, gracias. Ustedes se lo merecen. Nos vemos pronto.
Ahora, ¡todo el mundo a jugar!

Fe de Erratas: Debido a un error (imperdonable, por cierto) de uno de nuestros diseñadores (no queremos mandarlo al frente, pero sus iniciales son Martín Varsano... ops!), el aviso de Club Taku del número pasado se vio infectado por juegos de Dreamcast, que misteriosamente atacaron el sector de Playstation. Desde ya nuestras más sinceras disculpas. El culpable ya está pagando sus pecados en el potro...

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Marzo / Abril 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde - Máximo Frías
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación bimestral de Editorial Power Play.
Paraguay 2452 4°B (1121)
Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Marzo 2000

GT2 GRAN TURISMO

Por Marcelo Peñalver

Ya todos saben que GT2 es un increíble juego de carreras, que por algo se ganó un 92% en la revisión de Next Level (Num.13, pág. 52). Pero también se habrán dado cuenta que la física de su engine no se parece a la de ningún otro programa de su género. Toma MUCHO tiempo y esfuerzo adaptarse a la manera ultra-realista en que los autos se comportan, y ni hablar para aprender a modificar los autos profunda y correctamente. Pero la recompensa es grande: estaremos listos para competir con posibilidad de éxito en el mejor simulador de autos de la historia.

Consejos

Carreras con restricción de HP: Es muy importante participar con un auto preparado al límite de HP permitidos - o modificarlo para lograrlo-, ya que los rivales casi siempre contarán con un 10 ó 20% menos del máximo establecido. Por ejemplo: si la competencia en cuestión permite usar hasta 400 HP, utilizando un auto de 399 HP nos permitirá sacar entre 50 y 80 Caballos de ventaja, lo que puede ser decisivo.

Tácticas sucias: La inteligencia artificial en GT2 es muy buena, realmente; por lo que tal vez necesites usar un 'Plan B' cuando por las buenas no obtengas demasiados logros. Cosas clásicas pueden ayudar, como por ejemplo cortar camino por el pasto en curvas y chicanas, usar las paredes para ir rebotando en las curvas, encerrar al auto que venga detrás del tuyo o simplemente empujarlo fuera de la pista. Pero lo mejor (y quizás lo más tramposo), es golpear contra los rivales que tengas adelante al tomar una curva a demasiada velocidad, apoyándote en su auto para doblar mejor y mantener la velocidad.

Frenado: Antes de tomar una curva cerrada es sumamente importante frenar en el momento justo. La clave del éxito esta en el dicho 'Entrada lenta, salida rapida'. Siempre conviene frenar temprano, para evitar cruzar la curva desacelerando, con el auto fuera de control y con altas posibilidades de despistarse y perder aún más tiempo. Un buen truco es buscar algún objeto al costado de la pista (un árbol, un cartel, una señal, etc.), y usarlo como referencia.

Efecto Taladro: Cuando mencionemos que hay que 'taladrar' el acelerador, no penses nada extraño: sólo se trata de apretar y soltar repetidamente el botón. Esto sirve para mantener la velocidad en las curvas sin afectar el modo en que el auto dobla. Aplicando esta técnica en el freno, se podría decir que es una manera económica de tener ABS en el auto.

La Fiebre del Oro

Lic.	Vehículo	HP
B	Spoon S2000 (J)	286
A	Dodge Concept Car	216
IC	R3000GT LM Edition	614
IB	Honda del Sol LM Edition	617
IA	FTO LM Edition	549
S	[R] GT-ONE Race Car '98	672

Conseguir los diez premios dorados en una misma licencia, viene con premio: Un flamante auto de regalo. Esto nos permitira un gran ahorro, pero debo aclarar que no es nada facil. Sobretodo en la Superlicencia, ya que hay que dar una vuelta entera a un circuito en cada test, en vez de recorrer un simple tramo.



Examen de Licencias



Licencia Clase B Standard

Referencias Dificultad:
1 Fácil 2 Medio 3 Imposible
4 Mega Difícil 5 No way!

1.- Largar, acelerar y frenar 1

0:38.650 | 0:38.900 | 0:39.800 | 1

Vitz F

Para ganar el oro debés largar correctamente. Lo mejor es hacerlo con las revoluciones a full, dado que tu auto tiene muy pocos HP. Mantené el acelerador a fondo y clavá los frenos entre los 940 y 950 metros o, si te es más fácil, a los 34.8 segundos.



2.- Largar, acelerar y frenar 2

0:29.270 | 0:29.550 | 0:30.500 | 1

Coupé

Idéntica a la anterior, pero con un auto más poderoso. Lograras más velocidad y deberás frenar un poco antes, alrededor de los 890 metros o 25.1 segundos aprox.. Suena fácil, pero seguramante lo harás bien al segundo o tercer intento.

3.- Largar, acelerar y frenar 3

0:26.800 | 0:27.300 | 0:28.000 | 1

SKYLINE GT-R

¡Otra vez sopa! Para ganar sólo hay que hacer lo mismo que en la anterior, con un auto más rápido pero con mejores frenos. Frená a los 875 metros o 22.3 segundos aprox. y no habrá ningún problema en pasar a la próxima.

4.- Pista circular 1, aceleración

0:23.700 | 0:24.200 | 0:27.000 | 1

MARCH G#

Acelerá de entrada y pegate a la derecha para lograr un radio de giro menor, y como para ganar el oro es necesario transitar por el pianito, recomendamos la vista en primera persona para hacerlo más fácilmente. No es necesario usar el freno.

5.- Pista circular 2, aceleración

0:32.500 | 0:33.600 | 0:35.300 | 1

Impreza SEDAN WRX

Igual que la anterior, salvo que la pista es más larga y el auto más potente, por lo que tenés que desacelerar (no frenar) en los sectores donde la curva se hace más pronunciada, para no abrirte y poder mantenerte sobre el pianito, lo que es indispensable para ganar el oro.

6.- Conocimientos sobre curvas 1

0:24.650 | 0:25.200 | 0:27.000 | 2

Demio GL-X

La línea amarilla te muestra cómo lograr el mejor ángulo de giro. Las curvas deben tomarse de afuera hacia adentro, y salir otra vez del lado de afuera. Así que pegate a la derecha y, sin frenar, doblá a los 11 segundos aprox.

7.- Conocimientos sobre curvas 2

0:20.750 | 0:21.300 | 0:22.800 | 2

ACURA INTEGRA TYPE R

Acelerando desde antes de empezar, seguí la línea, frená por un seg. al empezar a doblar (a los 8.5 seg. aprox.) para producir un derrape y así poder acomodar mejor el auto. Desacelerá lo necesario para poder seguir con precisión la línea amarilla.

8.- Conocimientos sobre curvas 3

0:23.310 | 0:23.800 | 0:25.500 | 2

ACURA INTEGRA TYPE R

El mismo radio de giro que en el test anterior, pero esta vez la curva es hacia la derecha. Usá el mismo procedimiento, salvo que acá hay que doblar al alcanzar los 81 mph., pisando a la vez el freno hasta bajar la velocidad a 64 mph.

9.- Conocimientos sobre curvas 4

0:23.550 | 0:24.200 | 0:26.000 | 2

COUGAR 2.5i 24v

Seguí la línea amarilla, tomá la primera curva a 62 mph, pero sin frenar, y dejando de seguir la línea. Al salir, tirate a la izq. levemente (para no perder aceleración), soltá el acelerador por un microsegundo y doblá.

10.- Conocimientos sobre curvas 5

0:20.300 | 0:21.100 | 0:22.700 | 

COUGAR 2.5i 24v

La misma prueba que la anterior pero en esta largás en movimiento a 62 mph. Doblá cuando alcances los 77 mph., utilizando simultáneamente el freno por un segundo. El resto de la prueba debe ser completado sin soltar el acelerador.







Licencia Clase A Standard

A-License

1.- Frenando a alta velocidad

Oro	Plata	Bronce	
0:18.800	0:19.200	0:19.700	1

Igual a los test B1, B2 y B3, pero con partida en movimiento a 124 mph. Como el auto logra alcanzar los 147 mph., debés frenar con más tiempo. Probá haciéndolo a los 860 metros ó 14 seg. aprox. para no pasar de largo.

2.- Frenando durante curvas

Oro	Plata	Bronce	
0:21.100	0:21.500	0:22.500	1



Esta prueba consiste en frenar a la salida de una curva hacia la izquierda. Pegate a la derecha, acelerá a full y a los 910 metros aprox. clavá los frenos intentando cruzar el auto para lograr una más rapida y efectiva detención.

3.- Conocimientos sobre curvas 1

Oro	Plata	Bronce	
0:19.200	0:20.000	0:21.600	2

ACURA INTEGRA TYPE R

Siguiendo la línea amarilla, frená a los 5.2 seq aprox hasta bajar los mph hasta 66, para luego acelerar a fondo. Mantené correctamente la dirección para no utilizar el freno en otra oportunidad, ya que te quitaría el oro.

4.- Conocimientos sobre curvas 2

Oro	Plata	Bronce	
0:19.300	0:19.900	0:21.800	2

ALTEZZA 280T

Lo mismo que la A-3, pero con un auto con tracción trasera (FR), que tienden a irse de cola más fácilmente. Frená a los 105 mph. o 5.2 seg aprox. para disminuir la velocidad hasta los 63 mph., luego acelerá a fondo hasta la meta.

5.- Conocimientos sobre curvas 3

Oro	Plata	Bronce	
0:12.600	0:13.200	0:14.700	2

ACURA INTEGRA TYPE R

Curva empinada a la izquierda, otra vez a bordo del Integra. No está la línea amarilla guiándote, pero seguramente ya sabés el procedimiento. Pegate a la derecha y fren a los 4 seg. aprox. para tomar la curva a 75 mph. Acelerá hasta la meta

6.- Conocimientos sobre curvas 4

Oro	Plata	Bronce	
0:12.500	0:13.200	0:14.900	2

ALTEZZA 280T

Muy parecida a la A-5. Otra curva bastante cerrada a la izquierda pero con un FR. Si ya lograste diferenciar el comportamiento entre este tipo de autos y los de tracción delantera (FF), no será difícil. Usá el 'pianito' para mantenerte en pista.

7.- Aplicaciones en las curvas 1

Oro	Plata	Bronce	
0:24.600	0:25.200	0:27.000	3

3000GT TWIN TURBO MR

Mantenete en el lado Izq. y doblá cuando alcancés los 107 mph., frenando por dos segundos y luego regulando la aceleración. Para tomar la segunda ubicate sobre la derecha y doblá soltando el acelerador, volviéndolo a pisar a la salida.

8.- Aplicaciones en las curvas 2

Oro	Plata	Bronce	
0:24.000	0:24.400	0:26.000	3

Supra RZ

Exactamente igual a A-7, pero con un Supra que sigue siendo bastante arisco como en el GT original. Usá mismo procedimiento que en la anterior, salvo que en la primer curva debés frenar un poco después (a los 110 mph), tomando la curva a 65 mph.

9.- Aplicaciones en las curvas 3

Oro	Plata	Bronce	
0:14.100	0:15.200	0:17.700	3



Al manejar un 4WD en una curva a 90 grados es aconsejable frenar más de lo que lo harías con otro auto, ya que no doblan demasiado bien. Así que disminuí la velocidad hasta los 50 mph y cruzá a través de los pianitos interiores, tomando la segunda curva sin frenar.

10.- Aplicaciones en las curvas 4

Oro	Plata	Bronce	
0:13.700	0:14.800	0:17.000	3

Supra RZ

Hay que proceder como en el test anterior, pero en éste otra vez hay que sufrir manejar el Supra, con el que te despistarás varias veces si no controlás la velocidad. Debés dominar su movimiento de cola a la salida de la primer curva para encaminarlo correctamente.





Licencia Clase C Internacional

I-C International

1.- Conocimientos sobre curvas 1

0:16.050 | 0:16.600 | 0:18.000 | 3



Estás ante una curva traicionera que parece no tener fin. Siguiendo la línea amarilla, frená a los 4.5 seg. aprox. (no cuando empezás a doblar), hasta bajar la velocidad a 60 mph. Acelerá a fondo el resto de la prueba.



2.- Conocimientos sobre curvas 2

0:15.450 | 0:16.000 | 0:18.000 | 3

Otra curva parecida a la anterior con un auto más veloz Entrá en ella a los 4 seg., frenando casi un seg. después para disminuir la velocidad hasta los 60 mph., y luego acelerá a fondo. Suena más fácil de lo que realmente es.

3.- Curvas múltiples 1

0:20.200 | 0:21.600 | 0:23.500 | 2

Mantenete en el lado derecho y, pisando el pianito, doblá y frená bruscamente a los 7.5 seg. aprox. hasta los 65 mph. Posicionate de nuevo en la derecha para tomar la ultima curva, en la que basta con desacelerar para no despistarse.

4.- Curvas múltiples 1

0:20.200 | 0:21.600 | 0:23.500 | 2



El recorrido de esta prueba es el mismo al de la anterior, pero con vallas altas que impiden la visualización de las curvas, pero que a la vez te mantienen en pista. Debés usar la intuición para tomar la primera curva correctamente

5.- Práctica en las curvas 1

0:11.400 | 0:12.100 | 0:13.600 | 3

Cuando alcancés los 110 mph., soltá el acelerador un instante y doblá. Luego, repetí el procedimiento en la segunda. Tené en cuenta que estas chicanas tienden a descolocar la parte trasera, provocando un trompo.

6.- Práctica en las curvas 2

0:22.500 | 0:23.300 | 0:24.700 | 3

Esta prueba es una versión extendida de la anterior. Pasando las chicanas viene un corto tramo en el que hay que permanecer en el lado izquierdo y frenar antes de la curva para cruzarla a 85 mph., 'taladrando' el acelerador para no despistarnos.

7.- Práctica en las curvas 3

0:15.100 | 0:15.700 | 0:17.000 | 3

Luego de unas chicanas que podés pasar a alta velocidad, viene una curva muy cerrada a la izquierda. Empezá a frenar mientras te tirás a la derecha para tomarla, tratando de cruzarla a 50 mph y tocando el pianito interior al hacerlo.

8.- Práctica en las curvas 4

0:14.600 | 0:15.200 | 0:17.000 | 3

Muy similar a la anterior pero con un FR (que se va más de cola) y más HP a tu disposición. Seguí el procedimiento de la IC-7, pero soltando el acelerador en la segunda curva para poder tomar la última con la misma técnica.

9.- Práctica en las curvas 5

0:20.150 | 0:20.800 | 0:22.500 | 1

Ubicate a la izquierda y tomá la primera curva a toda velocidad. Cruzate a la derecha, y frená al pasar la primera raya azul pintada en el guard-rail derecho y doblá. Es imprescindible cruzar las dos curvas a 75 mph. como mínimo para lograr el oro.

10.- Práctica en las curvas 6

0:22.500 | 0:23.500 | 0:27.000 | 4





Varias curvas en calles con subidas y bajadas a bordo del poderoso y poco controlable Corvette. La primera es simple, pero hay que frenar un poco. Las tres siguientes se pueden cruzar solamente desacelerando, pero para la última será necesario bajar la velocidad hasta los 50 mph.







Licencia Clase B Internacional

1.- Técnicas de rally 1

0:27.100	0:29.000	0:31.000	0



No se puede creer lo fácil que resulta este test. Simplemente, acelerá a fondo todo el tiempo, frenando un poco antes de la única curva. Hasta con las cuatro ruedas desinfladas deberías conseguir el oro en ésta.



2.- Técnicas de rally 2

0:19.250	0:20.800	0:23.000	1

Otra prueba muy fácil, en la que tenés que ir a través de tres pequeñas curvas en "S". Para obtener el oro, que también aquí está regalado, controlá el auto durante las curvas tocando el freno sin soltar el acelerador.

3.- Maniobras 1

0:25.500	0:26.300	0:27.500	2

Pegate a la izquierda, a los 4.8 seg. aprox. frená y doblá, pero cuidando de no cruzar la curva por debajo de los 65 mph.. Lo mismo en la segunda curva, pero 'taladrando' el acelerador para ayudar a doblar al auto y, además, salvar un poco de velocidad.

4.- Maniobras 2

0:24.300	0:25.200	0:26.500	3

Casi igual a la IB-3, pero seguramente necesitarás un par de intentos para acostumbrarte a coches que enseguida pierden el control, como el NSX. En la segunda curva frená antes de doblar, ya que un MR acelera más rapido y el 'taladro' no sirve.



5.- Curvas múltiples 3

0:17.900	0:18.800	0:20.000	3

Aprovechá el gran agarre que tiene el Mustang para tomar las curvas coleando, apretando el freno y girando la dirección bruscamente, para luego acelerar otra vez. Es importante frenar un poco entre las dos curvas.



6.- Slalom a baja velocidad

0:19.700	0:21.000	0:22.900	3

Para dominar el movimiento entre los bloques, necesitás agarrar el ritmo de los intervalos de acelerar y doblar. Como el tiempo disponible no es demasiado escaso tomalo con calma, pero nunca toqués el freno.



7.- Curvas múltiples 4

0:19.750	0:20.500	0:22.600	4

Conseguir el oro es MUY dificil en este test, ya que si mirás la demo te darás cuenta que sólo milagrosamente se puede tomar así la primer curva. Pero si lo lográs, frená y pegate a la derecha en la salida, para poder tomar la segunda curva a 55 mph, regulando la aceleración.

8.- Slalom a alta velocidad

0:18.650	0:19.500	0:21.700	4

La mayor diferencia con el otro slalom es que en éste la calma no está tan permitida. Siempre dejando de lado el freno, es bueno desacelerar sólo cuando al auto lo mantengas recto, para no perder el control.

9.- Práctica en las curvas 7

0:23.800	0:24.000	0:26.000	4

La pequeña curva en "S" puede ser tomada sin frenar, luego, en la curva cerrada a la izquierda, frená hasta los 75 mph cuando empiece el pianito en el lado izquierdo y 'taladrá' repetidamente el acelerador mientras doblás, sin tocar el freno.



10.- Práctica en las curvas 8

0:23.200	0:24.800	0:25.700	5



Lejos, la prueba más dura de todas a las que hiciste frente. Porque el Viper es imposible de controlar y la chicana es endemoniadamente difícil. Sólo podés mantenerte en pista cruzándola a 50 mph., empezando a frenar antes de la pequeña loma.







I-A International — Licencia Clase A Internacional

1.- Pista circular 3

0:31.900 | 0:32.500 | 0:33.700 | 2



Hay que utilizar la misma técnica que en las anteriores pistas circulares (B-4, B-5), pero en este caso con un FR poderoso, con mucha tendencia a entrar en trompo. Lo mejor para controlarlo es aprender a administrar la aceleración, además de inducir derrapes.



2.- Curvas super rápidas 1

0:23.900 | 0:25.000 | 0:26.800 | 3

Griffith 500

Una curva en bajada y otra en subida, donde apreciaremos cuánto influye la fuerza de gravedad en el control del auto. Será necesario frenar antes de tomar la curva a la derecha y producir un derrape para tomar la segunda sin perder velocidad.

3.- Práctica en las curvas 9

0:30.000 | 0:31.500 | 0:32.600 | 3

ACURA NSX type S

Ubicate en la derecha, tomá la primera curva a toda velocidad tratando de quedar del lado derecho. En la mitad del pianito, frená y derrapá para tomar la segunda a 73 mph aprox. El resto de las curvas se completan sin frenar y transitando por los pianitos interiores.

4.- Técnicas de rally 3

0:27.800 | 0:29.000 | 0:31.000 | 1

ESCORT RALLY CAR

Otro test realmente fácil de rally. La única curva de cuidado es la última, ya que las demás son demasiado pequeñas para que se justifique pisar el freno, y además contamos con barreras laterales que nos mantienen siempre en pista.

5.- Ascención de colinas

0:27.000 | 0:29.000 | 0:31.000 | 1

ESCUDO

Hasta golpeándose contra las paredes se logra el bronce igual, pero para ganar el oro, antes de cada curva hay que ubicarse del lado de afuera, frenar un instante antes de doblar y 'taladrar' el acelerador mientras giramos, para mantener la velocidad en 50 mph.

6.- Descenso de colinas

0:39.600 | 0:41.000 | 0:43.000 | 1

306 S16

La excesiva cantidad de tiempo hace que hasta paseando por la pista se logre una marca aceptable, y sólo con controlar la pérdida de poder de frenado que produce la bajada, alcanzar el oro es bastante fácil.

7.- Práctica en las curvas 10

0:16.300 | 0:17.700 | 0:18.800 | 2

155 Touring car

Pegate a la izquierda, tomá la primera curva a toda velocidad y ubicate en el lado derecho. Al llegar a la primera marca azul en el guardrail, frená y doblá, tratando de recorrer la curva a 90 mph. No dejés de doblar a la salida y cruzá la última curva sin pisar el freno.

8.- Práctica en las curvas 11

0:22.900 | 0:24.000 | 0:25.000 | 3

XJ220 GT Race Car

Tirate rápidamente a la derecha, y a los 2 seg. empezá a doblar 'taladrando' el acelerador. Pisalo en la recta y ubicate de nuevo a la derecha. Derrapá en la mitad de la chicana para poder salir del lado derecho y poder tomar la cerrada curva final a 60 mph.

9.- Práctica en las curvas 12

0:19.900 | 0:21.000 | 0:22.000 | 5

R390GT1 Road Car

La chicana que tanto habrás insultado en la IB-10 se hace presente nuevamente, pero con el agravante de tener 200 HP más para controlar. Recordá que sólo casi caminando es posible cruzarla. El oro aquí es únicamente para expertos.

10.- Curvas super rápidas 2

0:17.750 | 0:18.700 | 0:20.000 | 4



El secreto de la prueba es doblar de más a la salida de las curvas, ya que sólo así podemos quedar acomodados para la siguiente. Tomá la primera a 110 mph. y la segunda un poco más despacio, como a 85 mph, siempre regulando la aceleración al cruzarlas.







Super Licencia

1.- Tahiti Road

1:14.300 | 1:17.000 | 1:20.000 | 2

MINI Cooper



Las chances de que alguien que haya conseguido las cinco licencias anteriores logre el premio máximo en este test son muchas, ya que el Mini es bastante estable, el circuito es quizás el más fácil y el tiempo no es tan escaso.



2.- Seattle Circuit Full

1:31.100 | 1:34.000 | 1:40.000 | 5

GT40

El GT40 es un gran auto, pero nos toca manejarlo en un circuito muy exigente, lleno de curvas ciegas y saltos. La única manera de mejorar los tiempos será sacando provecho del ancho del circuito en ciertas áreas y, por supuesto, practicando mucho.

3.- Smokey Mountain North Course

1:22.200 | 1:24.000 | 1:30.000 | 1

Impreza 99 RALLY CAR

Otra vez en un test de rally tenemos las menores complicaciones para llevarnos el trofeo dorado. Durante los saltos no ajustés la dirección estando el auto en el aire, esperá a 'aterrizar' para no perder tracción (o el control) al tocar el suelo.

4.- Midfield Raceway

1:03.400 | 1:06.000 | 1:10.000 | 3

PENNZOIL NISMO GT-R

Girar a 1'10" en Midfield Raceway no se hace imposible con un monstruo como el Nismo, pero para bajar los tiempos hay que perfeccionar la técnica para lograr tomar las dos primeras curvas cerradas a 90 mph y la tercera a 50 mph., como mínimo.

5.- Grindelwald

1:28.000 | 1:31.000 | 1:38.000 | 4

EUROPA

La pista parece fácil pero en realidad no es tan así, ya que cuenta con varias curvas cerradas que salen de la nada, y el flojo Lotus no ayuda demasiado. Lo importante es mantener la mayor velocidad posible durante las curvas, 'taladrando' el acelerador.

6.- Rome Circuit Full Course

1:29.900 | 1:32.500 | 1:36.000 | 5

406 Sedan

El circuito de Roma, en su versión completa, es el más duro de todos. Pero por suerte el 406 se las rebusca bastante bien, permitiendo tomar las curvas menos complicadas a una mayor velocidad que la acostumbrada, como a 90 mph o más.

7.- Laguna Seca Raceway

1:13.400 | 1:16.000 | 1:23.000 | 4

VIPER GTS-R

Otra vez la #*!&^* chicana se hace presente en un test y, para colmo, otra vez nos toca arriba del Viper, que es uno de los autos más difíciles de mantener en pista. Tomá la chicana MUY despacio y frená con mayor anterioridad de lo normal en las curvas.

8.- Tahiti Maze

2:04.000 | 2:08.000 | 2:20.000 | 3

LANCER EVOLUTION V RALLY CAR

En un circuito que quizás sea el más difícil de los de rally, el peligro sólo reside en estrellarnos contra las paredes laterales al salir muy rápido de una curva, por lo que con un poco de cuidado el oro será accesible desde el primer intento.

9.- Rome Night

1:28.500 | 1:32.000 | 1:38.000 | 4

155 Touring car



Correr durante la noche en Roma es realmente hermoso, lástima que la cantidad de curvas ciegas y horquillas arruinan el paseo. Y de no ser por el Alfa -un auto excelente- la dificultad sería mayor. Tomá las horquillas con especial cuidado, como a 60 mph.

10.- Apricot Hill Speedway

1:08.900 | 1:12.000 | 1:17.000 | 5





Apricot tiene curvas de todo tipo, pero pocas de las fáciles. Por eso debés evitar tentarte por el gran poder del Toyota (principalmente en la pequeña recta en la mitad del circuito) y revalidar las cualidades de piloto que te trajeron hasta aquí.







Ajustando tuercas

Meter mano en los 'fierros' de tu auto es muy importante, ya que logra levantar la performance del mismo y facilita el manejo en general, pero es fundamental tener cierto conocimiento de las diferentes partes con las que lo podés equipar y su función. Si no sos consciente de lo que le estás haciendo al auto difícilmente logrés el objetivo, así que aprendé lo que cada modificación hace, así sabrás cuáles son las mejores para la situación.

Los cambios básicos que hagamos en el auto son excelentes para las carreras en general, pero si estás buscando marcar un récord en los Time Trials o querés lograr la máxima performance posible, necesitarás ajustar milimétricamente ciertos aspectos mecánicos del vehículo. Seguramente quedarás sorprendido por cuanto bajarás los tiempos de vuelta modificando la mecánica de tu auto para cada pista en particular. A continuación te brindamos una completa explicación de cada una de las ocho categorías en que se divide la mecánica del auto, con el precio aproximado de cada modificación (varía un poco, depende del vehículo), y su rating en relación a su costo/resultado.

Muffler [escape]

Para aumentar los HP y, en consecuencia, acelerar más rapido y lograr una mayor velocidad final, el sistema de escape puede ser lo primero a modificar. El racing muffler es ampliamente el mejor, y conviene comprarlo directamente (5000 créditos), que ir mejorando el sistema de a poco (9800).

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificación	Resultados
Muffler & Air Cleaner	Sport	★★	1800	Reemplaza el filtro de aire por otro de mayor fluido y diminuye la presión del silenciador.	Ideal para autos con turbo no muy avanzado. Mejora el torque máximo en autos naturalmente aspirados. .
	Semi-Racing	★★★	3000	Instala un filtro de aire de competición con un silenciador de baja presión.	Mejora la respiración a altas RPM. Especialmente recomendado para autos con turbos avanzados.
	Racing	★★★★★	5000	Incorpora un escape de alto rendimiento y un filtro de aire aún más eficiente.	Especial para autos que operen en un rango alto de RPM. Compatible con autos preparados para lograr el pico de su poder. Reduce el torque a bajas RPM debido a la falta de presión trasera, pero permite una excelente respiración a altas revoluciones.

Brakes [frenos]

Mejorar los frenos te permitirá controlar mejor el auto en las curvas. Si sos de frenar un poco antes de tomar una, el Sports Brakes es ideal por sólo 5000 créditos. El Balance Controller te permite ajustar el balance de la presión de los frenos delanteros y traseros: mientras más presión tenga el freno, más será empujado hacia adelante el peso del auto durante el proceso de frenado, lo que puede causar problemas de agarre usando el freno en las curvas. Básicamente, mientras más poder tengan los delanteros, menos doblará el auto (tenderá a seguir en linea recta) y mientras más poder tengan los traseros, más se moverá la parte trasera del auto (produciendo un derrape). La segunda opción es más preferible porque ayuda a doblar en curvas cerradas, aunque puede causar una pérdida de tracción.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificación	Resultados
Brakes	Sports Brake	★★★★	5000	El sistema es reemplazado por uno de Carbono. Cambio del fluido.	Incrementa el poder de detencion inicial y mejora la resistencia.
Brake Balance Controller	Brake Balance Controller	★★★★★	11000	Incorporación de un regulador de frenado.	Posibilita balancear los frenos delanteros y traseros.



Engine (motor)

Las mejoras que le realices al motor seran generalmente demasiado caras en relacion con los resultados obtenidos, pero seran vitales cuando no quede de donde sacar unos HP extra, especialmente para los autos que no posean turbo, ya que permite mejorar bastante a los motores naturalmente aspirados con los NA Tune-Ups.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificación	Resultados
Computer	Performance Chip	★★	2000	Alteración del programa electrónico controlador del motor.	Optimiza el tiempo de ignición, la proporción de aire / combustible, etc.
NA Tune-Up	Stage 1	★★★	5000	Ajuste de válvulas e ignición, cambio del múltiple de escape.	Más HP sin afectar el torque a bajas RPM.
	Stage 2	★	13500	Instala pistones de mayor compresión, árbol de levas de mejor alzada / duración, mejores resortes de válvulas y resetea el chip.	El torque en baja velocidad es disminuido levemente, pero mejora el poder a altas RPM.
	Stage 3	★	75000	Reconstrucción completa del motor, incluyendo pistones, bielas, árbol de levas, resortes de válvulas y el block de motor es reforzado.	Máxima performance a altas RPM.
Engine Balancing	Full Engine Balancing	★	16000	El peso de cada parte del motor es ajustado y balanceado apropiadamente.El limitador de revoluciones es reseteado.	Reduce vibraciones y permite un movimiento más rapido.Mayores revoluciones.
Displacement	Bore / Stroke Up	★	8000	Aumenta el desplazamiento.	Mayor torque en todos los rangos de RPM.
Port & Polish	Port & Polish	★	6000	El interior de las aberturas de succión en las cabezas de los cilindros son pulidas.	Incrementa el área respiratoria.Reduce la resistencia en el flujo de aire.

Turbo

Un aumento masivo de HP para autos que no sean naturalmente aspirados será posible en este lugar. Para que el turbo funcione a toda potencia no sólo alcanza con comprar un Turbo Kit stage 4, sino que el resto de tu auto debe ser balanceado correctamente, ya que algunos turbos funcionan mejor con pocas RPM y otros con muchas.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificación	Resultados
Turbo Kits	Stage 1	★★★	5000	Incorpora un radiador de aceite, una bomba de aceite de alto flujo y otras partes de alta durabilidad.	Genera caballos de fuerza a altas RPM sin sacrificar torque en el rango medio-bajo. Retraso minimo del turbo. Compatible con cualquier tipo de circuito.
	Stage 2	★★★	14500	Agrega una bomba de combustible de alto flujo, injectores, sistema computado y otros componentes.	Considerable potenciamiento del torque en el rango medio-alto. Menos torque en el rango bajo a comparación del Stage 1.
	Stage 3	★★★★	45000	Sumado a todo lo anterior se reemplaza la leva por una específica para motores turbo.	Combinado con una transmisión con cambios cortos, mantiene de manera excelente la aceleración.
	Stage 4	★★★★★	74000	Mejoramiento integral de los componentes.	Designado puramente para elevadas RPM. Marcado retraso del turbo. Para pruebas de máxima velocidad.
Intercooler	Sports	★★★	2000	Incorpora un sistema de refrigeración de aire.	Enfría el aire de la succión después que el turbo la presuriza.
	Racing	★★★★	3500	Agrega un sistema de refrigeración más grande.	Mayor capacidad de enfriamiento del aire.



Drivetrain (tracción)

Comprando una transmisión de carrera será posible ajustar el rango de acción de cada cambio, pero el más importante a optimizar es el último. Un rango alto significa mejor aceleración, pero sacrifica velocidad final y viceversa. Ajustar específicamente cada cambio es realmente necesario trabajando con autos turbo, modificando aquellos en donde encuentres una pérdida de velocidad. Típicamente debés acortar la separación entre el primero y el segundo, para lograr una mejor aceleración en las largadas.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificación	Resultados
Transmission	Sport	★★	6000	Reemplaza la transmisión normal por una de cambios más cortos.	Mejores rebajes. Mantiene altas las revoluciones del motor durante los cambios. Recomendado para motores sin turbo.
	Semi-Racing	★★★	6000	Acorta aún más los tiempos de accion de cada cambio.	La caja trabaja más frecuentemente. Contraproducente en autos de alto torque (como los V8 americanos).
	Full Racing	★★★★★	11000	Reemplaza la caja por una ajustable.	Permite afinar cada cambio para darle máximo poder constante al volante, de acuerdo a las especificaciones del vehículo y tipo de circuito.
Flywheel	Sport	★	500	Recambia el volante del motor por uno más liviano.	El motor levanta revoluciones más rapido, mejora la aceleración. Usar con cambios cortos.
	Semi-Racing	★	700	Incorpora un volante más liviano que el sport.	Mayor rapidez en levantar revoluciones. Mayor necesidad de usar conjuntamente con cambios cortos.
	Racing	★★	1200	Reemplaza el volante por uno super liviano.	Sube y baja rápidamente las revoluciones, mejorando mucho la aceleración y la desaceleración. Usar con cambios cortos.
Clutch	HD Single Plate	★	2000	Acorta el desprendimiento del embrague.	Mejora el funcionamiento de la caja de cambios.
	Twin Plate	★★	3000	Incorpora un embrague de doble plato.	Mejora la aceleración. Excelente para motores poderosos, de alto torque.
	Triple Plate	★★★	5000	Reemplaza el embrague por uno de tres platos.	Pasa de cambio muy rápidamente. Potencia la transmisión de torque.
Driveshaft	Carbon Driveshaft	★	3500	Recambia el cardan por uno más liviano.	Mejora la aceleración.
For Professional	2-Way Limited Slip	★★	5000	Diferencial con desliz limitado, preparado para tomar efecto en la aceleración y desaceleración.	Mayor estabilidad durante frenadas pronunciadas. Mantiene la tracción en la aceleración. Dificulta doblar.
	1,5-Way Limited Slip	★★	5000	Mayor efecto en la aceleración.	Asegura una buena tracción y mantiene la capacidad de doblar mientras se frena. Excelente sistema para cualquier auto.
	1-Way Limited Slip	★★	5000	Efecto solo en la aceleración.	Maxima capacidad para doblar mientras se frena, pero con pérdida de estabilidad. Ideal para autos con tracción delantera.
	Full Customization	★★★	7000	Efecto regulable.	Permite un ajuste total del efecto en la aceleración y desaceleración.



Suspension

A menudo pasamos por alto las partes de suspensión, pero son probablemente las mejoras más grandes que le podamos hacer a nuestros bólidos, proporcionándoles mucho más estabilidad y agarre en las curvas. Mientras más caro sea el kit elegido, más componentes podremos ajustar.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificación	Resultados
Suspension Kits	Sports	★★	3500	Damper (Rigidez de los amortiguadores).	Con amortiguadores blandos el auto se inclina más en las curvas y reacciona como un Citröen 2CV ante cualquier protuberancia, y con amortiguadores duros el auto sale más inestable de las curvas. Algunos autos livianos tienen problemas para acelerar (tiemblan y sus gomas giran sin avanzar), pero ablandando los amortiguadores podrán apoyar mejor, debiendo endurecer los espirales para controlar la mencionada inclinación producida.
				Camber (ángulo de apoyo de los neumáticos).	Un leve aumento del ángulo negativo incrementa la estabilidad en curvas, pero a la vez el auto frena y dobla con menor efectividad. En la mayoría de los casos conviene dejarlos en cero.
	Semi-Racing	★★	700	Ride Height (despeje).	Disminuir la altura hace más estable al auto en la pista, pero sobrepasándose se perderá el control tras un salto o desnivel. Esto puede ser equilibrado utilizando amortiguadores y espirales más blandos. Mientras más parejo sea el nivel de la pista, más se puede disminuir la altura.
For Professional	Full Customization	★★★★★	20000	Stabilizer (rigidez de la barra estabilizadora).	Estabilizadores demasiados duros causan sobrereacción en las rectas, y demasiado blandos inestabilidad en las curvas. Acordate que la estabilidad es también afectada por amortiguadores y espirales, así que ajustalos en relación a ellos dos.
				Toe (ángulo de la rueda en relación a su opuesta).	0.00 Toe significa que la rueda están paralela con su opuesta y en línea con el auto. Ajustarlo negativamente tira el frente de las ruedas hacia afuera de la otra, opuestamente al ajuste positivo. Ajustando negativamente las traseras permitirá a la rueda opuesta a la curva tomar un mejor radio y mantener tracción. Hacé lo mismo con las delanteras si el auto tiene tendencia a doblar demasiado, pero aumentalo si se hace difícil mantenerlo en rectas desparejas (con saltos y pérdidas de tracción), para lograr un mayor apoyo.
				Spring Ratio (dureza de los espirales).	Mientras más duros ajustes los espirales, el auto será más sensible y rápido para doblar, sin embargo demasiada dureza lo vuelve inestable en circuitos escabrosos. Mientras llana sea la pista, más dureza es posible de aplicar.
				Damper Bound (compresión del amortiguador).	Mientras más dura sea la compresión, mejor transferencia de peso aceptará el auto. Muchos autos RWD/AWD deben tener compresiones bastante duras para lograrlo.
				Damper Rebound (extensión del amortiguador).	Mientras más dura sea la extensión, el auto devolverá más rápido y firmemente el peso en dirección opuesta.En general, la fuerza de extensión debe ser moderada para poder sacar firme el auto de una curva. Los RWD en particular deben tener más fuerza de rebote adelante para transferir peso a las ruedas que traccionan en la aceleración.



Tires [neumaticos]

A pesar de que un solo juego dura para siempre (en el mismo vehículo) los neumáticos no son nada baratos en GT2. Pero proporcionan tracción, algo de lo que tu auto nunca parece tener suficiente. Por eso se justifica tener juegos de distinto tipo para tus mejores máquinas.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Especificaciones
Sports Tires	Sports Tires	★★	7000	Mejoran el agarre, la aceleración y el manejo en general.
Racing Slick Tires	Racing Hard	★★	11000	Para correr en superficies pavimentadas. Son ideales para competencias largas porque se desgastan lentamente, pero toma un par de vueltas levantar su temperatura y brindan escaso grip.
	Racing Medium	★★	13000	Realizadas en un compuesto especial que le dan un buen balance entre tracción y durabilidad.
	Racing Soft	★★★★★	15000	Proveen excelente grip, por lo que se justifica su más rápido desgaste, a comparación de las anteriores.
	Racing Super Soft	★★★	18000	El máximo agarre posible pero a cambio de la menor durabilidad, lo que aumentar la cantidad de detenciones en boxes durante un carrera muy extensa.
Dirt Racing Tires	Dirt Tires	★★	8000	Designadas para otorgar tracción en el barro y la grava. Disponible únicamente en ciertos autos preparados para competir en rally.
For Professionals	Simulation Tires	★	2000	Imitan con precisión a los neumáticos de la vida real. Extremada dificultad para conducir.

Others [otros]

La reducción del peso (Weight Reduction) permite agregar poder y aceleración sin sumar caballos de fuerza al vehículo, lo que se aprovecha muy bien en las pruebas con restricciones de HP. El resto de las modificaciones son de un costo elevado y deberían ser aplicadas solo en tus proyectos de superautos.

Equipamiento	Tipo	Rating	Precio	Modificaciones	Resultados
Weight Reduction	Stage 1	★★★★★	1500	Remueve partes innecesarias y reemplaza otras por partes realizadas con materiales menos pesados.	Mejora la relación peso-poder del auto aumentando la aceleración. Hace que doblar sea más facil y mejora la capacidad del freno.
	Stage 2	★★★★★	6000	Profundiza el proceso anterior.	Idem a lo anterior pero con mejores resultados.
	Stage 3	★★★	25000	Perfecciona el proceso anterior.	Idem a lo anterior pero con mejores resultados. Un poco caro.
Racing Modification	Racing Modification	★★	85000	Instala un alerón trasero y una toma de aire delantera. Pinta el auto con un diseño de competición.	Mejora la aerodinamia del vehículo. ¡Le da toda la facha!
For Professionals	Yaw Control System	★★	8000	Agrega un controlador de distribución de torque entre ruedas izquierdas y derechas.	Aumentándolo permite al auto doblar más rápidamente, pero puede incrementar la posibilidad de pérdida de tracción.
	Active Stability Ctrl	★★	50000	Estabiliza el frenado en las cuatro ruedas, permitiendo su ajuste.	Brinda mayor estabilidad y menor pérdida de tracción en curvas, pero mientras más alto sea el ajuste, más difícil se hace controlar el auto.
	TCS Controller	★★	50000	Instala un Sistema Controlador de Tracción ajustable.	Previene el 'arado', reduciendo la entrega de poder a la rueda que pierde tracción. Mejora la tracción general pero puede disminuir la aceleración.

Aerodynamics

Los ajustes en la aerodinamia se realizan sin cargo en la opción 'Settings' del menú previo a cada carrera o competencia.

Aerodynamics	Downforce	Igualando los valores delantero y trasero, y aumentando niveladamente los mismos, esencialmente se logra hacer más 'pesado' al auto, con lo que se obtiene mayor estabilidad a altas velocidades. Pero lo malo es que este 'peso' agregado perjudica la velocidad final. Disminuyéndolo niveladamente se logra lo contrario. Incrementar el delantero solamente produce un exceso de reacción en la dirección, e incrementando el trasero provoca la falta de dicha reacción.



Gran Turismo Fundation



Gran Turismo League

Japan Nationals

N°	Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial
1		Midfield Raceway	197	4000	Ninguno
2		Midfield Raceway	295	5000	Ninguno
3		Midfield Raceway	345	7000	Ninguno

Competidores: :Autos japoneses standard o levemente deportivos, como el S2000, Civic Type R y ZZ-S Coupe.

Recomendaciones: Si te mantenés cerca del límite de HP para cada carrera, no deberías tener problema alguno para ganar la competencia con cualquier auto, pero si no tenés ninguno y los créditos escasean, comprá un Mitsubishi FTO '94.

Italian Nationals

1		Rome Short	197	4000	Ninguno
2		Rome Short	295	5000	Ninguno

Competidores: Algunas buenas performances de Italia, entre las que se encuentran muchos Deltas.

Recomendaciones: Ningún auto en estas carreras alcanza altas velocidades, así que con un auto cercano al limite de HP y con una velocidad máxima mayor a 140 Mph alcanza.

UK Nationals

1		Trial Mountain	197	4000	Ninguno
2		Trial Mountain	345	5000	Ninguno
3		Trial Mountain	394	7000	Ninguno

Competidores: Prestigiosas marcas inglesas como Lotus, Jaguar, TVR y Aston Martin.

Recomendaciones: Esta serie puede resultar un poco más difícil que las anteriores, por eso es más necesario contar con un auto liviano y con los HP al máximo permitido, sobre todo si te cruzás con el duro Elise. Un Mitsubishi 3000GT sería una buena elección.

Euro League

1		Apricot Hill	591	10000	Castrol Supra GT (J) '96
2		Grand Valley	591	10000	Zexel R33 Skyline GT (J) '97
3		Rome Circuit	591	10000	Kure R33 Skyline GT (J) '97

Competidores: Un rejuntado de lo mejor de las mejores europeo, incluidas Lotus, Jaguar y Ruf.

Recomendaciones: Aquí las cosas se complican; hace falta un auto al límite de HP (y 591 no son pocos), además de pesar menos de 2400 libras. Te recomendamos el EVO VI RS, pero cualquiera sea el elegido, modificá la transmisión para lograr mayor velocidad final.

French Nationals

1		Tahiti Road	246	4000	Ninguno
2		Tahiti Road	295	5000	Ninguno

Competidores: Autos franceses con decentes performances, incluido el Atlantique y el Clio 24V

Recomendaciones: Obviamente, mientras más liviano y cerca del límite de HP esté el auto, más fácil será la victoria. El Mitsubishi FTO '94 sirve perfectamente, y si ganaste la serie anterior no tendrás problemas en ésta.

US Nationals

1		Laguna Seca	246	4000	Ninguno
2		Laguna Seca	295	5000	Ninguno
3		Laguna Seca	394	7000	Ninguno

Competidores: Autos corpulentos americanos como el Dodge Challenger, Mustang y Camaro.

Recomendaciones: El mismo auto que utilizaste en las anteriores servirá también para ésta, ya que no difiere la dificultad ni la exigencia. Solo asegurate de tener un auto veloz para la carrera final para poder enfrentar al rápido Shelby Serie 1.

German Nationals

1		Deep Forest	216	4000	Ninguno
2		Deep Forest	295	5000	Ninguno
3		Deep Forest	443	7000	Ninguno

Competidores: Mercedes-Benz, Audi, BMW y, a veces, algunos Ruf en la carrera final.

Recomendaciones: Las primeras carreras son relativamente fáciles, pero ir delante de los Ruf en la última requiere un auto veloz y de buen agarre, como el ya recomendado Mitsubishi 3000GT.

Pacific League

1		Midfield Raceway	542	10000	Nissan 300 ZX-GTS (J) '97
2		Seattle Circuit	542	10000	Mazda RX7 LM Edition
3		Laguna Seca	542	10000	HKS Drag 180 SX

Competidores: Autos Americanos y Japoneses exóticos, incluido el Corvette Sport, RX-7, NSX y Supra.

Recomendaciones: El Impreza o Lancer de rally son ideales para esta serie, pero al igual que en la anterior, la caja debe ser modificada para alcanzar algo más de los insuficientes 120 mph que estos autos tienen por velocidad final.

World League - 5 carreras seguidas, 150.000 creditos extra por lograr el campeonato

1		Trial Mountain	Libre	25000	Aleatoriamente
2		Laguna Seca Raceway		25000	Toyota GT-One Racer
3		Apricot Hill		25000	Nissan R390 GT-1 Racer
4		Rome Circuit		25000	Castrol Mugen NSX
5		Midfield Racing		25000	Calsonic R33 Skyline

Competidores: Los Mejores. Esta serie incluye a los más refinados, livianos y veloces autos especiales de competición disponibles en GT2, como el Toyota GT-One, Audi TT LM, Jaguar XJ220, etc.

Recomendaciones: La manera más fácil de competir es comprar algo que pueda ser acondicionado para alcanzar una desorbitante cantidad de caballos, como un Skyline R34 (+900 HP), Viper o un 3000GT, y ganar utilizando la fuerza bruta. Sin embargo, a la hora de participar aquí, seguramente ya ganaste algunos buenos autos de carrera, como el Kure R33GT o el Castrol Supra, con los que también podés vencer, pero requieren un manejo más habilidoso y consistente.



Rally Events

Las competencias de Rally son muy divertidas y sus conceptos de manejo son diferentes a los de pista, ya que se corre en otras condiciones. Aquí los circuitos son más resbaladizos, ondulantes y generalmente más angostos. Como regla general hay que frenar un poco antes en las curvas, conocer la manera en que el auto se balancea y aprender a derrapar bajo control. Obtener la victoria es bastante fácil en la mayoría de las pruebas, sólo es necesario elegir un auto más poderoso y liviano que el de tus oponentes (o utilizar el escudo para burlarse de todos), pero por otro lado los créditos al ganador no pasan los 10000 y no hay coches de premio en ninguna carrera, ni siquiera venciendo en todas.

Smokey Mountain South

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Storia	Libre	5000
	Delta Integrale	Libre	8000
	Delta	Libre	10000



Un circuito ancho con muchas curvas resbalosas. Ideal para aprender las mañas necesarias para correr rally.

Smokey Mountain North

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Saxo	Libre	5000
	Megane Coupe	Libre	8000
	Impreza Rally Car	Libre	10000



Parecido al lado sur pero con más colinas y saltos. Asegurate de tener un auto rápido antes de enfrentar al Impreza, ya que es bastante veloz.

Green Forest Roadway

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Astra SRI 2.01 16V	Libre	5000
	Escort Rally Car	Libre	8000
	Focus Rally Car	Libre	10000



Green Forest es angosto y algunas curvas son difíciles, pero con algo de técnica ningún auto será demasiado difícil de vencer.

Tahiti Maze

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Celica	Libre	5000
	Rally Car	Libre	10000
	Lancer Rally Car	Libre	10000



Un circuito angosto y ondulante que te llevará un tiempo dominar. Ganarle al Lancer será muy difícil sin un auto más que decente.

Tahiti Dirt Route 3

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Pulsar	Libre	5000
	Stratos	Libre	8000
	Corolla Rally Car	Libre	10000



Correr en este circuito es muy divertido, hay mucho lugar para maniobrar. El Corolla Rally es verdaderamente difícil de vencer.

Pike's Peak Downhill

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	306 S16	Libre	5000
	Stratos	Libre	8000
	Lancer EVO VI GSR	Libre	10000



Muy angosto y ondulante, para dominarlo hace falta mucha habilidad y técnica. Para ganar más facilmente, tratá de cruzar las curvas rebotando en las paredes.

Pike's Peak Hill Climb

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	RS2000 Rally Car	Libre	5000
	Cultus Pike's Peak	Libre	25000
	Escudo Pike's Peak	Libre	25000



No sera un circuito difícil, siempre que eligas un auto liviano y poderoso para correr. Las paredes de las curvas tambien ayudan en este circuito.

Smokey Mountain North Reverse

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Pulsar	Libre	5000
	Celica	Libre	8000
	Lancer Rally Car	Libre	10000



Si ya venciste en este circuito corriendo en la direccion opuesta, no habrá demasiados problemas para ganarle a estos tres autos.

Tahiti Dirt Roue 3 Reverse

Lic.	Oponente	HP (máx)	Bonus
	Familia	Libre	5000
	Impreza Rally Car	Libre	25000
	Tigra Ice Race Car	Libre	25000



La relacion peso-potencia del Tigra es muy buena, por lo que sólo con un muy buen auto podrás vencer. Probá con un Evo VI RS de competición.







Endurance

Las carreras de resistencia son las competencias más duras en GT2. No tanto por su dificultad, sino principalmente por el hecho que algunas de ellas te pueden llevar alrededor de dos horas para completarlas. Por eso, si elegís el auto correcto, solo necesitás poder mantener la concentración durante toda la prueba para lograr el triunfo y abultar tus arcas con los suculentos premios que este tipo de competencia ofrece.

Grand Valley 300 Km. (60 Vueltas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-A	Grand Valley Speedway	690	500000	Impreza Rally Car R390 GT-1 Racer '97

Competidores: Grandes autos GT como el Shelby GT500, XJR, TVR Cerbera y Esprit

Recomendaciones: Un [R] Skyline Silhouette es perfecto para la ocasión, o también un Viper, RX-7, NSX o un Supra servirán, pero recordá que los FR requieren más paradas en boxes que los 4WD.Con neumáticos Racing Soft, será necesario parar 5 veces en boxes, o sea cada 12 vueltas. De todas maneras, hasta un conductor de modesta habilidad debería ser capaz de terminar sacando dos o tres vueltas de ventaja al mejor rival.

Apricot Hill 200 Km. (50 Vueltas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-B	Apricot Hill	591	500000	Viper GTS-R Lancia Stratos

Competidores: Hermosos autos sport como el GT40, Corvette Grand Sport y el RX-7 Type

Recomendaciones: Apricot Hill es un circuito rápido con muchas curvas peligrosas, que lo hacen difícil pero a la vez entretenido. Un Evo VI alcanza y sobra para la victoria, como así también un Alfa 155 TC (con la velocidad final reducida para ganar aceleración). Para cambiar neumáticos lo normal es hacer 4 paradas, pero depende del tipo de cubiertas que usemos, se puede parar cada 16 ó 17 vueltas, ya que Apricot no desgasta tanto los neumáticos como algunos de los otros circuitos.

Seattle 100 Milles (40 Vueltas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-B	Seattle Circuit	591	150000	Escort Rally Car Fort GT 90

Competidores: Los mejores autos norteamericanos, como el GT350, SVT Cobra, Plymouth Cuda, Shelby Series I.

Recomendaciones: Seattle no es particularmente difícil, ya que es un circuito ancho que permite corregir algún error durante las curvas. Pero si necesitás hacer la competencia más fácil, subite a un EVO VI o a un Alfa 155 TC. Con ellos seguramente terminarás con alguna vuelta de ventaja, aún parando tres veces para refrescar los neumáticos. Si querés competir con algún auto americano, el Viper es el elegido.

Laguna Seca 200 Milles (90 Vueltas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-A	Laguna Seca	Libre	350000	Mitsubishi 3000GT LM Edition Toyota Celica Rally Car

Competidores: Algunos autos de carrera muy buenos, como el Denso Sard Supra, Zexel Skyline y el Mobil I NSX GT.

Recomendaciones: Es un competencia muy dura y muy larga (alrededor de 2 horas), en un circuito difícil como Laguna Seca (con su bendita chicana). Por eso los 4WD -como el Skyline R34 o el 3000GT- son recomendables, pero con el impresionante Escudo Pike's Peak , de 981 HP y sólo 1763 libras de peso, aplastaremos a cualquier rival y el triunfo estará simplemente garantizado.

"Millenniun, In Rome" (2 horas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-B	Rome Circuit	Libre	300000	Altezza LM Edition Corolla Rally Car

Competidores: Los mejores autos de carrera, como el STP Viper, el Toyota GT-One y el R390 GT1.

Recomendaciones: El ganador de esta prueba será el que más vueltas complete en el lapso de 2 horas (en tiempo real), aunque siendo un muy buen conductor y eligiendo el auto indicado, la carrera puede ser terminada en menos tiempo al completar las 99 vueltas. También el Escudo sobresale del resto aquí, pero un Skyline R34 o cualquier máquina de competición obtenida como premio en alguna competencia servirá, con la condición de que cuente con más de 700 HP.

Trial Mountain (30 Vueltas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-B	Trial Mountain	295	150000	Denso Supra GT

Competidores: Una interesante variedad de autos de mediano rango como el BMW 328Ci, Ford Focus y Lotus Elise.

Recomendaciones: Para la competencia de menor duración y cantidad de HP permitidos, debemos elegir algo simple pero efectivo, como el Mitsubishi FTO '94 o el Prelude Type-SH. Pero quizás a esta altura tengan el garage lleno de otros coches livianos ganados en otras pruebas que puedan llevar a 295 HP, por lo que vale la pena intentar con alguno antes de salir de compras. Usando cubiertas Racing Soft, es posible completar las 30 vueltas realizando solamente dos detenciones.

S.S. Route 5 All-Night (50 Vueltas)

Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial (Aleatorio)
I-A	Special Stage R5	Libre	350000	Cerbera LM Edition Lancer Evo VI Rally Car

Competidores: Altas performances como las de los R390, GT-One y GT40. A veces algunas chatarras como el Citroen Xantia, al que le sacarás diez vueltas...

Recomendaciones: Una de las pruebas más difíciles, dado que la cantidad de curvas cerradas y la horquilla de 180 grados, hace muy duro mantenerse en pista. Podemos distribuir las paradas para cambiar neumáticos cada 12 ó 13 vueltas y a este punto seguramente ya sabés cómo funcionan las cosas aquí: Un Skyline R34 u otro superpoderoso y auténtico auto de competición es aceptable, pero como en toda competencia sin restricción de caballos, el Escudo Pike's Peak es imbatible.



Special Events

En GT2 hay eventos especiales al por mayor, y aunque algunas carreras parecen estar restringidas a cierta clase de automóviles, en realidad no lo están. Por ejemplo: en la Convertible Car Cup, que debería ser obviamente para autos convertibles, podés participar con cualquier clase de auto, con la única condición que sus HP no superen el permitido. Pero para mantener el desafío y la diversión, para cada carrera te recomendamos un auto que corresponda a la categoría, sin fijarnos solamente en cuántos caballos de fuerza tiene.

Sunday Cup

N°	Lic.	Circuito	HP (máx)	Creditos	Premio Especial
1	FREE	Tahiti Road	Libre	3000	Ninguno
2	FREE	High Speed Ring	Libre	4000	Ninguno
3	FREE	Red Rock Valley	Libre	5000	Ninguno

Competidores: Autos de discretas performances, como el Audi TT y el S2000 Mustang GT, sin ninguna modificación mecánica.
Recomendaciones: Con cualquier auto que pese alrededor de 2500 libras y cuente con más de 250 HP, ganarás la serie fácilmente.

Clubman Cup

1	FREE	Rome short	Libre	5000	Ninguno
2	FREE	Grindelwald	Libre	6000	Ninguno
3	B	Rome circuit	Libre	7000	Ninguno

Competidores: Similares a los de la Sunday Cup, decentes pero como vienen de fábrica.
Recomendaciones: Mantené el mismo auto que en la competencia anterior, que seguramente no tendrás muchos problemas para ganar ésta también.

FF Challenge

1	B	Tahiti Road	295	5000	Mugen Accord SIR-T (J)
2	A	Midfield Raceway	345	6000	Tom's T111
3	I-C	Trial Mountain	394	7000	Mugen Prelude Type-S (J)

Competidores: Obviamente, autos con tracción delantera. Verás en acción autos como el Integra, Xantia, Vectra y otros medianos.
Recomendaciones: Encuentro el Mitsubishi FTO como el más apropiado, con él ganarás las tres carreras sin problemas si le hacés modificaciones para mantenerlo cerca del límite de HP para cada carrera.

FR Challenge

1	A	Clubman Stage R-5	295	5000	Sileighty (J)
2	I-C	Special Stage R5	443	6000	Nismo 270R (J)
3	I-B	Midfield Raceway	493	7000	Mazda RX-7 GT-C (J) '99

Competidores: Coches con tracción trasera como el 328ci y el CLK 320 Sport en las primeras, y en la ultima TVRs, Supras y RX-7 de alta performance.
Recomendaciones: Skyline 25GT, RX-7 o, si sos un muy buen conductor, un TVR sería perfecto para este trabajo.

Mid-engine Challenge

1	I-C	Grand Valley East	345	5000	TRD 2000GT (J)
2	I-B	High Speed Ring	493	6000	Tom's TO20 (J)
3	I-A	Red Rock Valley	591	15000	Ford GT40

Competidores: Desde MR2 y Clio 24V a Vector M12 y Lotus Esprits. Es una competencia dura, particularmente durante las últimas carreras.

Recomendaciones: Un Clio 24V con 300 HP es perfecto para las primeras dos carreras. Podés llevarlo a 500 HP, pero se hace inmanejable. Un Acura NSX o un Esprit lo harán muy bien en la tercera.

4WD Challenge

1	A	Seattle Short	345	5000	Legacy Wagon GT-B (J) '96
2	I-C	Seattle Circuit	394	6000	Nismo 400R (J)
3	I-A	Laguna Seca	690	15000	Mines R32.5 Skyline GT-R (J)

Competidores: Coches de rally en su versión callejera como el Lancer y el Impreza. En la de mayor HP nos encontraremos con autos de alta performance como la del Skyline y el 3000GT
Recomendaciones: El versátil Skyline GT-R, bueno de fábrica y fácil de mejorar. Un R34 afinado al límite para cada carrera o también un Evo VI, que es más liviano y capaz de llegar a 593 HP.

Lightweight "K" Cup

1	FREE	Rome Short	147	5000	Mugen Beat (J)
2	B	Seattle Short	98	6000	Mazda Demio A-Spec (J) '97
3	A	Tahiti Road	98	7000	Mugen CR-X II (J)

Competidores: Diminutos autos de los que seguro nunca oíste hablar como el Dangan, Life y Alto Works. La carrera puede ser lenta, pero igual es un buen desafío.
Recomendaciones: Para las carreras de 98 HP el M13 de Tommy Kaira, porque lleva ventaja en el peso y puede ser preparado para tener 98 caballos exactos. Para la primera, un Mini será el apropiado.

Compact Car Cup

1	B	Rome short	246	4000	Toyota Vitz F (J) '99
2	B	Seattle Short	246	4000	Renault Clio 16V
3	B	Autumn Ring	295	4000	VW Lupo 1.4

Competidores: Golf, Clio, 106, March, Vitz, etc., todos muy parejos en la relación HP-Lbs.

Recomendaciones: No hay un auto compacto demasiado sobresaliente del resto. Lo mejor es salvar la partida, y buscar tu preferido entre la increíble variedad de autos disponibles en la categoría.

Luxury Sedan Cup

1	A	Rome Circuit	394	5000	Accord Type-R
2	I-C	Special Stage R5	493	6000	Chaser TRD Sports X-30
3	I-B	High Speed Ring	591	10000	GT-R 4 Door Nismo (J)

Competidores: Autos grandes y poderosos como Audis, Mercedes y Jags muy preparados, por lo que desarrollan una alta velocidad final.

Recomendaciones: Algo con cuatro puertas y tremendo motor, obviamente. Puede ser un BMW muy preparado, o probá algo diferente como un Lexus, un Altezza o un Galant VR-4

Muscle Car Cup

1	A	Seattle Short	Libre	7000	Plymouth PT Spyder
2	I-C	Seattle Circuit	Libre	8000	Shelby Cobra 427
3	I-B	Laguna Seca	Libre	10000	Chrysler Phaeton

Competidores: Autos inmensos, pesados y potentes como el Dodge Charger, Shelby GT350 o el Plymouth Superbird, que son rápidos en las rectas, pero deben frenar bastante en las curvas.
Recomendaciones: Un Corvette 427 Stingray -un poco caro pero de lo mejor de la categoria- preparado a full, o un Viper, si te animás a dominarlo.




Special Events

Convertible Car World Cup

1	Tahiti Road	246	7000	MX-5 Miata A-Spec (J)
2	Grindelwald	345	8000	Toyota MR-S Show Car (J) '97
3	Trial Mountain	591	15000	Concept Car LM Edition

Competidores: Autos como el MX-5, S2000 y Elan en las primeras. En la restante, tus enemigos serán los Shelby Series 1, DB7 y una tonelada de TVR.

Recomendaciones: Para las dos primeras un Spoon S2000. Para la tercera necesitarás algo más poderoso como un Viper RT/10, un TVR o un Cobra 427 debidamente preparado.

Historic Car Trophy

1	Tahiti Road	246	7000	Mugen CR-X III (J)
2	Rome Circuit	295	7000	Lotus Europa
3	Grindelwald	394	8000	XYR Celica '99

Competidores: En Tahiti veremos en acción reliquias como el Fiat 500R, el 240Z del '71 y el 2000GT de 1968. En los siguientes circuitos se sumará el Shelby Cobra, GT40, DB6, etc.

Recomendaciones: Aunque su nombre sea 'Copa de Autos Históricos' podés usar casi todo auto disponible, pero si querés mantener el desafío, elegí uno de la década del '60 ó '70.

Station Wagon Cup

1	Rome Short	394	5000	Impreza WRX STI Ver.V'98 (J)
2	Super Speedway	394	6000	Mugen Accord Wagon
3	Special Stage R5	394	7000	Stagea 260 RS Nismo

Competidores: Camionetas veloces como la Impreza Wagon, Stage A, Legacy GT-B y otras, que a pesar de ser pesadas, se agarran muy bien en las curvas.

Recomendaciones: Lejos, la Impreza Wagon WRX STI es la preferida, gracias a su bajo peso y excelente potencial de preparación. No tendrás rival con ella en esta categoría.

'80s Sports Car Cup

1	Trial Mountain	197	7000	Mugen Civic Ferio (J)
2	Special Stage R5	345	7000	Mugen CR-X III (J)
3	Deep Forest	345	8000	Mugen Civic Type-R (J)
4	Seattle Circuit	394	8000	Mugen Integra Type-R (J)
5	Tahiti Road	394	10000	Skyline Silhouette Formula

Competidores: Autos que fueron originalmente concebidos en los '80, como el RX-7 Turbo '83, Celica GT-Four o el March Turbo .

Recomendaciones: Si querés terminar con la competencia, el Skiline '89 es el elegido. O también puedes hacer la copa más peleada eligiendo un auto similar al de tus rivales.

Grand Touring Car Trophy

1	Red Rock Valley	394	10000	Daisan Silvia GT (J) '99
2	Grand Valley	493	20000	Mugen NSX-GT (J)
3	Midfield Raceway	591	30000	Unisia GT-R GT (J) '99

Competidores: Todos los mejores autos GT, como el Supra, Mustang, Camaro, XKR y RUF.

Recomendaciones: El [R] Ford GT-40 y su increíble agarre, pero sólo sirve para las últimas dos por sus 492HP. Para la primera un Skyline lo hará muy bien

Pure Sports Car Cup

1	Laguna Seca	394	7000	Tom's Angel TO1
2	Deep Forest	443	8000	ZZ III (J)
3	Trial Mountain R5	591	10000	Tuscan Speed Six

Competidores: Lancia Stratos, NSX, TVR Cerbera, Lotus Elise, RX-7

Recomendaciones: Probá con un TVR o con un RUF

Tuned NA Number 1 Cup

1	Autumn Ring	Libre	50000	MX-5 Miata C-Spec (J) ó
2	Grindelwald	Libre	50000	MX-5 Miata B-Spec (J) ó
3	Laguna Seca	Libre	50000	Spoon Civic Type-R (J) ó
				Spoon Integra Type-R

Competidores: Autos cuyos motores son con aspiración normal, de ahí la sigla NA. Están preparados al mango y algunos modelos son el Mugen Prelude, el Civic Type-R y el Peugeot 306 de carrera.

Recomendaciones: Encontrar un buen coche NA no es fácil., y al dejar los HP libres la cosa se complica. Un Viper sería una buena opción para los más expertos, o sino un TVR.

Tuned Turbo Car Number 1 Cup

1	Special Stage R5	Libre	50000	Mine's R33 Skyline GT-R ó
2	Test Course	Libre	50000	Nismo 400R ó
3	Deep Forest	Libre	50000	HKS Drag Skyline

Competidores: Autos turbo altamente preparados, como el Tommy Kaira R, Mines Lancer Evo V, RX-7 y el Tom's Supra. Muy rápidos; doblan a altas velocidades.

Recomendaciones: Un Skyline R34. Con él, los demás parecerán que son solares. También puede ser un Unisia GT-R. Para probar algo más desafiante, usa el Mine's Skyline R32 o 32.5.

Super Touring Car Trophy

1	Apricot Hill	493	15000	Aleatoriamente
2	Trial Mountain	493	15000	
3	Laguna Seca	493	15000	TRD 3000GT (J)
4	Deep Forest	493	15000	CamaroZ28 30th Anniversary '96
5	Rome Circuit	493	15000	Tom's Supra (J)

Competidores: Chaser Tourer, Civic SI, Accord Sir-T, etc., todos reformados para competicion

Recomendaciones: Un Lancer Evo VI sirve para la tarea, pero el Impreza STI es mejor, ya que preparado al maximo y con cuerpo de carrera llega justo al limite de caballos para las carreras.

Gran Turismo All Stars

1	Super Speedway	Libre	50000	Mine's Lancer Evo V
2	Special Stage R5	Libre	50000	Mine's R34 Skyline GT-R
3	Red Rock Valley	Libre	50000	TVR Speed 12
4	Rome Circuit	Libre	50000	[R] ZZ II
5	Laguna Seca	Libre	50000	R390 GT1 Road Car

Competidores: La competencia más dura de todas. Enfrente tendrás a maravillosos, verdaderos autos de carrera como el Calibra Touring Car, Elise GT1 o el GT40.

Recomendaciones: A esta altura seguramente habrás ganado muchos autos de competición. Dale uso entonces al Unisia GT-5, al GT40 Race Car, al [R] ZZII o, salvo en Roma, al Skyline R30.





Special Events

GT 300 Championship (5 carreras sin interrupciones, 100.000 Créditos de bonus al ganador)

	Circuito			
1	Gran Valley East	591	15000	Aleatoriamente
2	Laguna Seca			Momo MR-2 GT
3	Deep Forest			BP Apex Craft Trueno
4	Midfield Raceway			Weds Sport Celica
5	Apricot Hill			Xanavi Silvia

Competidores: Verdaderos autos GT de alta performance como el Silvia GT, Impreza GT, Sport Celica GT y el RE RX-7.

Recomendaciones: Usá un Cusco Subaru o un RX-7. Ambos son rápidos y te permitirán dar batalla, salvo que cometas un error grave en su manejo. Otra alternativa es el Skyline R30.

GT 500 Championship (5 carreras seguidas, 200.000 Créditos extra al ganador del campeonato)

	Circuito			
1	Laguna Seca	Libre	50000	Aleatoriamente
2	Super Speedway		50000	STP Taisan Viper
3	Rome Circuit		50000	Zexel Skyline
4	Trial Mountain		50000	Takata Dome NSX
5	Apricot Hill		50000	Serumo Supra
				Arta GT-R GT

Competidores: Lo mejor de lo mejor. La competencia es increíblemente dura, porque deberás aguantar a máquinas maravillosas como el Takata NSX, Tom's Supra y el STP Viper

Recomendaciones: El Escudo Pike's Peak les puede hacer frente tranquilamente. Un Skyline R34 con cuerpo de carrera y máxima preparación también, pero un error puede costarte la carrera.

Los Mejores Autos

Los tres mejores autos en GT2, casualmente (o debido a sus asiáticos programadores), son japoneses. El famoso Escudo es ampliamente superior a los demás, gracias a que cada caballo de fuerza debe soportar tan sólo 1.8 libras de peso, lo que le da una aceleración asombrosa. El Toyota sólo lo supera en velocidad final (por casi 20 mph), pero en lo demás está un poco por debajo. Elegimos como tercer auto al Evo. 6. no por ser demasiado rápido -de hecho alcanza 'solamente' 200 mph-, sino por ser uno de los más manejables y porque al comprarlo viene con solo 305 HP (aunque el fabricante acuse 276), lo que le permite participar en una mayor variedad de carreras.



HP Máx: 981
Peso mínimo: 1763lbs.
Tipo de tracción: 4WD
Veloc. Max: 250MPH
Precio Sin Modif: 2.000.000



HP Máx: 837
Peso mínimo: 2391lbs.
Tipo de tracción: MR
Veloc. Max: 268MPH
Precio Sin Modif: 1.000.000



HP Máx: 593
Peso mínimo: 2559lbs.
Tipo de tracción: 4WD
Veloc. Max: 200MPH
Precio Sin Modif: 32.480

Ordená tu Garage

Podés organizar y clasificar la colección de autos presente en tu garage, algo que los fanáticos del GT esperaban desde el primer juego. Simplemente, presioná 'start' en el auto seleccionado y automáticamente irá al tope de la lista. De esta manera, podés agrupar tus máquinas de la manera que te parezca.



Los Bugs

1- Cuando vas a lavar el auto el precio está estipulado en Yens.
2- No graba los récord de vuelta, salvo en Time Trial.
3- En al menos 1 carrera de Rally, compiten autos de 600 HP.
4- No se puede completar más del 98.2% del juego, porque eliminaron las carreras de Drag.
5- ¡Al salvar por NOVENA vez los records en los Test Tracks se borra el Memory Card!
6- Te venden un auto con una cierta cantidad de HP, y al ir al garage a verlo los HP variaron.
7- En el manual figura que antes de una carrera el juego presenta una lista de los que compiten.
8- Se borran autos del garage ocasional e inesperadamente.
9- La restricción de HP y clase de vehículos en las carreras tiene errores.

MEDAL OF HONOR



Consejos del Coronel Hargrove

1- Asegúrense de juntar todos los ítems que dejen nuestros enemigos una vez que murieron. Es de vital importancia tener siempre una buena ración de balas, medicina y cualquier otra cosa que nos pudiera hacer falta. Créanme, no es nada gracioso estar frente a frente con un pelotón de nazis sedientos de sangre y descubrir que no nos quedan municiones.

2- Cuando comience el combate cúbranse detrás de cualquier objeto que haya en el lugar. Un árbol, una roca o una caja siempre servirá para cubrirnos de los disparos enemigos. Si el enfrentamiento es en terreno abierto y están a cierta distancia de los alemanes, les aconsejo que se agachen y después apunten y disparen.

3- Si necesitan ahorrar balas, lo mejor es apuntar a la cabeza. Un disparo entre ojo y ojo es suficiente, aún para los enemigos más resistentes.

4- No se confíen de haber eliminado a su enemigo sólo por ver que cayó al piso. Algunos soldados del Tercer Reich son muy resistentes y hará falta más de una bala para acabar con ellos.

5- Los nazis pueden recoger del piso las granadas que les tiramos y arrojarlas de nuevo hacia nosotros. Lo mejor que puede suceder cuando arrojamos una granada es que el enemigo no la vea.

6- Si eliminan a un soldado que estaba a punto de tirarnos una granada no significa que la misma haya desaparecido. Seguramente explotará, así que tengan cuidado.

7- Busquen elementos explosivos por los corredores o las calles. Si disparan contra ellos es probable que acaben rápidamente con más guardias que si le disparan de a uno por vez.

8- Si no pueden abrir ciertas puertas no se desesperen. Los conductos de ventilación pueden ser la manera de pasar de un lugar a otro. Disparen en el centro de la rejilla y métanse adentro.

9- Practiquen y mejoren sus técnicas de combate. A medida que pasan los niveles se enfrentarán a enemigos cada vez mejores, más rápidos, con mejor puntería y más mortíferos.

10- Vayan despacio y con mucho cuidado por las zonas oscuras. Así podrán sorprender a los soldados enemigos y deshacerse de ellos enseguida.

Por Rodolfo A. Laborde

Sabía que iba a ser elegido para formar parte de la nueva Oficina de Servicios Estratégicos. Mis conocimientos en ingeniería aeronáutica, mis años como piloto y mi experiencia en la utilización de distintos tipos de armas resultaron esenciales para ser seleccionado entre tantos postulantes. Conozco también los riesgos. Si fuéramos un equipo de agentes llamaríamos mucho la atención, así que de ahora en más estaré sólo, ya no seguiré combatiendo en el frente como mis compañeros, sino detrás de las líneas enemigas, dedicado a infiltrarme, conseguir información y sabotear los planes nazis. En cualquier momento el Coronel Hargrove me encomendará mi primera misión...

Power Ups

Si logramos completar con éxito las misiones, nos darán distintos power-ups, que le agregará un toque de interés extra al juego.

Multiplayer Power-ups: Una pequeña variedad de power-ups como controles reversos y demás. Tenemos que conseguir un excelente en la primera misión para ganarlo.

American Movie mode: Los enemigos hablan en inglés. Tendremos que conseguir un excelente en la segunda misión.

Los próximos Power-ups se consiguen solamente si seleccionamos un nivel previamente jugado.

Temperamental tocsin: Las alarmas emiten distintos sonidos. Habrá que lograr un excelente en la tercer misión para tenerlo.

Wireframe mode: Veremos todos los gráficos en líneas. Para obtenerlo se necesita un excelente en la cuarta misión.

4X Firing rate: Hará que sus armas sean cuatro veces más rápidas para disparar. Consigan un excelente en la quinta misión y será suyo.

Reflecting bullets: Las balas rebotan contra las paredes. Excelente en la misión número seis.

Unlimited Ammo: ¡Sí! ¡¡Municiones infinitas!! Sáquense un excelente en la séptima y última misión.

Invincibility: Creo que no hace falta explicar demasiado en este caso. La única manera de ganarlo es consiguiendo la Medal of Honor... nada fácil.



Las armas

A lo largo de los distintos niveles tendremos acceso a distintos tipos de armas. Conviene probarlas a todas e ir descubriendo cuál es la más adecuada para cada situación.

Pistolas



Colt 1911A1 (Americana)
Diseñada para "parar" al enemigo. Fue creada por el ejército de los Estados Unidos para combatir a los Moros en Filipinas.
Características: Comenzamos algunas misiones con esta arma. Cualquier munición de pistola servirá para recargarla.

HiStandard Silenced Pistol (Americana)
Creada para deshacerse del enemigo de manera relativamente silenciosa. Nos la darán justamente con ese fin en ciertas misiones.
Características: Esta arma produce un sonido sordo al ser utilizada. Los enemigos no oirán ningún ruido cuando disparemos con ella. Las municiones de esta pistola son iguales a las de todas las demás.

German Walther P38 (Alemana)
Pistola semiautomática muy parecida a la Colt 45, la única diferencia es el calibre. Es la que utilizan los soldados alemanes comúnmente.
Características: Muchos de los niveles tienen enemigos que llevan esta arma. Al eliminarlos, dejarán caer al piso las municiones. En algunos niveles comenzaremos con esta pistola en vez de la Colt 45.

Rifles



M1 Garand (Americano)
Clásico rifle del soldado de infantería de los Estados Unidos. Semiautomático, con buena precisión y gran alcance.
Características: Puede llevar más munición que las pistolas. Es mucho más preciso que las pistolas.

Springfield'03 Sniper (Americano)
A veces viene con una mira Weaver telescópica. Es un arma ideal para francotiradores. Desgraciadamente, no tiene silenciador.
Características: Con la mira podremos acceder al modo francotirador para efectuar disparos mucho más precisos y letales. Si no estamos en el modo francotirador (sniper), esta arma funcionará como un rifle vulgar.

Mauser Kar 98K (Alemán)
Es el equivalente del rifle Springfield'03, útil y eficaz. Lo llevan muchos de los soldados alemanes que pertenecen a las tropas de infantería.
Características: Al igual que los demás rifles, éste también puede llevar mucha más munición cargada y es mucho más certero que las pistolas.

Gewehr 41 (Alemán)
Un arma increíblemente potente. Rifle semiautomático, diseñado para francotiradores y que cuenta con dos tambores con cinco balas cada uno.
Características: Puede utilizarse en modo sniper, para tener mayor precisión, o como un rifle común.

Armas Automáticas



Thompson SMG (Americana)
Ideal para utilizar en cuartos y demás lugares no muy abiertos. Es potente y confiable en casi cualquier situación.
Características: Puede disparar a gran velocidad. Tiene una buena capacidad para almacenar munición. Es menos certera que las pistolas. Cualquier tipo de munición para armas automáticas servirá en la Thompson.

Browning Automatic Rifle (BAR) (Americana)
Esta belleza es amada por los soldados de infantería de EE.UU. por su confiabilidad, nunca se traba y tiene una velocidad de disparo altísima.
Características: Es el arma más rápida para disparar del ejército norteamericano. Es la que más balas puede llevar en el cargador. Es compatible con todos los tipos de munición existentes para automáticas.

MP40 SMG (Alemana)
La maldición de muchas tropas aliadas. Utiliza balas Parabellum 9 milímetrros.
Características: La MP40 tiene una velocidad de disparo bastante importante. Hace el mismo daño que una pistola. Cuenta con un cargador de mucha capacidad. Es menos certera que las pistolas. Puede usar el mismo tipo de munición que todas las otras armas automáticas.

Granadas

Mark II Fragmentation Grenade (Americana)
Estas granadas nos servirán para deshacernos de muchos enemigos, más aún si éstos son difíciles de vencer.
Características: Las granadas producen una explosión. Se arrojan, no se disparan. Cuanto más tiempo tengamos el botón para arrojar granadas apretado, más lejos y más fuerte será lanzada. Explotan si impactan contra el enemigo.

Stielhandgranate (Alemana)
Granada alemana famosa por su forma. Se utiliza de la misma manera que la Mark II.
Características: Las granadas producen una explosión que tiene un área de efecto, como la granada americana, Mark II. Se arrojan, no se disparan. La potencia y la distancia a donde irá la granada depende de cuánto tiempo se tenga el botón de disparo presionado. Actúa de manera similar a la granada Mark II en todos sus aspectos.

Armas Pesadas



Bazooka (Americana)
Fue creada y diseñada con el fin de destruir tanques. Se trata de una granada-cohete que se dispara por medio de un tubo.
Características: El cohete explota al contacto.

Shotgun (Americana)
Es un arma excelente para combates a corta distancia.
Características: En lugar de disparar una bala como sucede con los rifles, dispara seis proyectiles a la vez, abarcando un espacio muy amplio. No es muy útil para disparos a larga distancia.



Tenemos por delante siete misiones que irán haciéndose cada vez más difíciles una de la otra. Cada misión está a su vez formada por tres o cuatro niveles.

¡Buena suerte, soldado! De usted puede depender el resultado de esta guerra.

Mission 1: Rescue the G3 Officer

La primera misión es detrás de las líneas enemigas, en Francia. Nuestro contacto, Manon, perteneciente a la valerosa resistencia francesa, nos cuenta que se vino abajo el avión donde viajaba un oficial de los nuestros y no podemos permitir que esta persona caiga en poder de los alemanes. Esto se debe a que el oficial tiene información vital que podría poner en grave peligro a las fuerzas aliadas y a la resistencia francesa si fuese atrapado por el enemigo. Para ir entrando en calor, deberemos recorrer la campiña francesa hasta llegar al pueblo de Dubuisson, encontrar el escondite de nuestros aliados de la resistencia (los maquis) y escapar por el sistema de alcantarillas.

Recover the logbook

Caminen por el sendero y se encontrarán con un guardia solitario que camina hacia ustedes. Desháganse de él y sigan por el camino hasta llegar al final. Llegarán a una zona abierta con una pequeña casa. A su derecha verán otro soldado. Apunten cuidadosamente y disparen, luego rodeen la casita y maten al soldado que verán frente a ella. Entren en la casa y agarren las municiones y la energía. Salgan y continúen por la ruta. Volverán a cruzarse con otro soldado. Una vez que lo hayan eliminado aparecerá otro de entre las plantas, a nuestra derecha. Hagan con él lo mismo que hicieron con los otros y vayan hacia donde estaba. Se encontrarán con un caminito muy angosto entre la maleza. Si siguen por este estrecho sendero encontrarán una caja de granadas. Agárrenlas y vuelvan al



camino principal. Pronto se encontrarán con una hermosa ametralladora y detrás de ella otro paquete de energía, más lindo aún. Pónganse detrás de la ametralladora y con el botón de acción podrán utilizarla. Si le disparan a los tanques de combustible que pueden ver desde ahí, aparecerán dos enemigos más. Dispárenle también a ellos. Dejen la ametralladora y sigan por el camino. A su izquierda hay una pared de piedra. En cuanto lleguen al final de dicha pared hay un pasadizo secreto entre las plantas, con otro guardia escondido dentro. Acérquense con cuidado y mátenlo. Enseguida, otro soldado vendrá corriendo hacia nosotros desde el camino principal, así que elimínenlo. Sigan por el sendero secreto hasta encontrar una caja de granadas. Vuelvan al camino principal y sigan derecho. Se chocarán con tres soldados más. Maten primero al de la izquierda, escóndanse detrás de las cajas y háganse cargo de los que aún viven. Una vez que hayan limpiado la zona, entren en la ciudad y bajen otros tres soldados más. Verán otra ametralladora, puesta detrás de un montón de bolsas de arena. Agárrenla y entreténganse con seis soldados que aparecerán frente a ustedes. Una vez que hayan terminado sigan por el camino, pero vayan mirando hacia su derecha. Un francotirador intentará llenarnos de plomo desde un balcón algo distante de nosotros. Llénenlo ustedes a él de plomo primero y ahora sigan hacia el interior del edificio destruido que tienen a la izquierda. Agarren la bendita energía que hay en un rincón y suban las escaleras. En el siguiente cuarto hay un pequeño pasadizo en el rincón izquierdo. Agáchense y métanse dentro. Ahí está el logbook (anotador) del oficial.

Find the Plane

Una vez que tienen el logbook eliminen al guardia, frente a ustedes. Caminen por el corredor y doblen a la izquierda. Un guardia nos disparará desde la entrada de otro corredor. Dispárenle una vez y corran hacia él. Acábenlo mientras está todavía mareado y en el piso. Hay, si necesitan, un paquete de energía en un cuarto detrás de ustedes. Sigan por el pasadizo hasta volver a salir al aire libre. Cuando lleguen al camino principal giren a la derecha y verán el avión del pobre oficial. Hay tres soldados alemanes vigilando y un paquete de energía detrás del avión.

Enter the Town

Una vez finalizado el tiroteo, sigan por el camino. Se encontrarán con un enemigo dormido a su izquierda. Despiértenlo de un tiro y duérmanlo para siempre con otro. Una vez que hayan caminado un poco más por el mismo camino se encontrarán con dos nazis más. Cuando acaben con ellos busquen una gran puerta a su derecha. Ignoren la ametralladora al final del camino ya que no deberían quedar más enemigos en esta etapa.

Search the Town / Destroy the Radio Transmitter

Se encontrarán enseguida con un soldado. Una vez que lo hayan eliminado busquen la tercera puerta a su izquierda. Adentro está el radio transmisor. Denle sin asco hasta que quede destruido, después dejen la habitación.

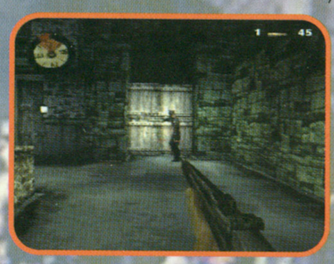




Neutralize the Gestapo Threat

Caminen y verán un guardia sobre un balcón, a su izquierda. Apunten usando la mira y dispárenle rápidamente. Sigan por el camino y se encontrarán con un oficial de uniforme gris. Mátenlo y sigan por la calle ancha. Acaben con el francotirador que está en un balcón, a su izquierda, y con el soldado que se encuentra en el medio de la calle. Sigan por el camino y maten los tres soldados que se crucen con ustedes. Miren a su izquierda en el siguiente giro a la derecha y verán un pequeño lugar con un paquete de energía (seguro que les vendrá muy bien) y municiones para la SMG. Junten todo y sigan su camino hasta llegar a un puente de madera. Paren justo antes de llegar al puente y usen su mira para acabar con los dos guardias que esperan del otro lado. Crucen y maten al soldado que se esconde entre las casas, a su izquierda. La mitad de la Gestapo y la amenaza que significaban ya dejó de existir.

Ahora vayan hasta el final del camino y agarren la caja de granadas. Vuelvan hacia el puente de madera y encontrarán a la izquierda del mismo una escalera que baja hasta un pasaje que sigue el río. Bajen por allí, acaben



con el guardia que está por ahí cerca, agarren la energía y, ya que estamos, cocinen dos soldados más. Cuando hayan recorrido todo el sector derecho, crucen para el otro lado del río y busquen un pasadizo de piedra. Entren por ahí y caminen hasta llegar a una escalera. Suban y (deben ser rápidos) disparen contra el soldado que nos



viene a buscar. Giren a la derecha y verán otro francotirador en una ventana, al final de la calle. Apúntenle y aprieten el gatillo. Doblen a la derecha cuando lleguen al final de la calle y maten otro soldado que verán llegando a la siguiente intersección. Corran hacia el lugar donde estaba este pobre hombre y verán una caja de granadas y energía. Tendrán que vérselas con dos soldados más a la vuelta de la siguiente esquina. Al final de la calle encontrarán un cuarto abierto a su izquierda. Ahí hay dos guardias y algunas cajas llenas de explosivos. Disparen a las cajas y la explosión se hará cargo de los hombres que estaban en el cuarto. Ahora entren, agarren la energía y salgan por el otro lado. Miren inmediatamente hacia arriba y maten al señor que nos quiere ver muertos. Tendrán que eliminar (además del francotirador) un soldado que vendrá hacia nosotros de frente. Sigan adelante y verán dos alcobas. Una tiene energía y la otra granadas. Agarren todo y sigan hacia la próxima curva. Otros dos molestos vendrán a perturbar nuestro paseo así que dénles su merecido. Tendremos que bajar otro francotirador que nos espera a la izquierda, en otro balcón. Sigan el camino de la izquierda. La Gestapo ya pasó a ser sólo un mal sueño.

Locate the Maquis Hideout

Den vuelta a la esquina y a su derecha encontrarán energía y municiones para la SMG. Junten lo que necesiten y sigan viaje. Entren e la próxima habitación que tienen a su izquierda y acaben con el guardia que hay dentro. Ahí hay más energía, balas SMG y granadas. Vuelvan a salir y sigan hacia la izquierda, hacia los túneles. Se van a encontrar solamente con un soldado ahí. Hagan un trabajo rápido con él y salgan del túnel. En la siguiente calle hay un francotirador y dos soldados más. Terminen primero con el francotirador y luego métanle plomo a los dos soldados. Cuando hayan asegurado la zona, busquen en la alcoba, a su derecha, más energía y balas SMG. Sigan hasta el final de la calle y llegarán a un lugar con varias cajas explosivas y tres guardias. Tiren unas granadas para despejar la zona y continúen. En cuanto salgan del cuarto miren a su derecha y verán energía total (les devolverá toda la energía). Júntenlo y sigan por el camino principal. Al doblar la esquina van a ver tres soldados más. En vez de correr hacia ellos y dispararle como locos, peguen unos tiros contra la pared para atraer su atención y esperen a que ellos se acerquen a ustedes de a uno. Bájenlos por turnos. Sigan y llegarán hasta un lugar abierto, con un tanque y

otros tres hombres armados. Una vez que hayan terminado con ellos, sigan por el camino que rodea y sigue por detrás del tanque. Llegarán a una habitación abierta y en cuya esquina



está la entrada a la base secreta de la resistencia. Aquí termina el nivel.

Sewer Chase / Acquire the G3 Attaché Case

Vayan hacia la izquierda y verán el cuerpo del pobre oficial que andábamos buscando. Ya no hay manera de poder ayudarlo, pero nos interesa la pequeña valija que hay al lado de él. Agárrenla y métanse en el túnel.

Locate the Maquis Weapon Cache

Doblen a la izquierda y sigan por el corredor. A mitad de camino se encontrarán con un guardia y su perro. Terminen con ambos y sigan. Una vez que lleguen al final del corredor, se cruzarán con dos guardias y otro perro. Arrojen una granada para matar al menos a dos de ellos y maten al que quede vivo. Luego tomen por el primer pasillo a la izquierda que encuentren y vayan hasta el final. Agarren la energía y las balas SMG. Vuelvan al hall central y doblen a la izquierda de nuevo. Doblen a la derecha y consigan más energía. Sigan por el camino principal, llegarán a una bifurcación. El camino de la izquierda va hacia arriba y el de la derecha hacia abajo. Vayan por el de la izquierda y verán granadas y balas SMG. Vuelvan para atrás una vez que hayan agarrado todo y tomen ahora el camino de la derecha. Maten los dos guardias y el par de perros y doblen a la derecha. Verán al final del camino una rejilla de ventilación media rota. Disparen o tiren una granada contra ella (ojo de no volar ustedes también) y se abrirá un hueco por donde podrán pasar. Ahí está el almacén de municiones de sus aliados.

Exit the Sewer

Salgan de la habitación y sigan su camino hasta toparse con más municiones y energía. Doblen a la derecha y sigan por el pasaje con tuberías. Disparen contra el perro y su dueño que les cierra el paso. Continúen hasta llegar al final, un lugar abierto con dos francotiradores que nos esperan, así que corran hasta el costado opuesto del lugar y con la mira de por medio disparen y acaben con ellos. Sigan por el camino que los llevará hacia donde estaban estos francotiradores, acaben con los demás soldados y perros que encuentren. Cuando vayan subiendo las escaleras, fíjense a su izquierda y podrán ver más municiones y energía esperándolos. Tome todo eso antes de seguir. Notarán que el camino va en bajada. Tiren granadas o disparen contra los próximos dos soldados y continúen caminando. Cuando lleguen a otra bifurcación, sigan por la derecha y agarren algunas granadas. Vuelvan para atrás y ahora tomen por el otro sendero. Verán una escalera que baja a un lugar abierto. Antes de bajar, arrojen una o dos granadas para acabar con un par de perros hambrientos que nos esperaban para morder nuestras partes más tiernas. Desháganse lo más rápido posible de los dos soldados que andan por ahí abajo y busquen una alcoba con energía y algunas balas SMG. Recojan todo y sigan por el camino hasta llegar a un canal. Doblen a al derecha, maten los dos guardias que se interpongan y verán poco más adelante la salida. Vayan hacia ella para terminar con la misión.

Mission 2: Mighty Railgun Greta

Los nazis construyeron un enorme cañón con el cual le disparan a los barcos aliados que intentan cruzar el Canal. Como el cañón está montado sobre vías y tiene una gran movilidad, pudo eludir los bombardeos. Nuestra misión es llegar a pie hasta esta terrible arma y destruirla. Tendremos, para eso, que infiltrarnos como oficiales nazis en la estación de trenes e ir por las vías hasta el lugar donde está Greta estacionado. Nuestra arma más confiable ahora será la pistola con silenciador. Hagan caso a los consejos de Manon si quieren salir vivos de ésta.

Sneak into the Rail Station / Switch the Tracks

Doblen a la izquierda y bajen las escaleras. En el siguiente cuarto verán una escalera a su izquierda. Suban por ella y caminen por la plataforma hasta



llegar al oficial que está al lado del panel de controles. Muestren sus papeles (ojo, no saquen el arma) y el oficial se correrá. Pónganse ustedes delante de dicho panel y actívenlo. Esto cambiará las vías de posición.

Obtein the Ausweis Blau (ID Blue)

Ahora sí, saquen la pistola con silenciador y tírenle al oficial a quemarropa. El oficial arrojará el documento azul. Agárrenlo y bajen hacia los vagones del tren.

Obtein the Ausweis Rot (ID Red)

Caminen hacia el centro del vagón y agarren las municiones para pistola. Salten del vagón y busquen del lado izquierdo de la habitación una escalera. Suban y vuelvan todo el camino que hicieron por el pasadizo. Busquen un guardia que vigila dos enormes puertas de madera. Muéstrenle los papeles falsos y los dejará pasar. Entren al área siguiente y suban por las escaleras que tienen frente a ustedes. Cuando terminen de subir, verán a su izquierda un pasadizo muy chico. Agáchense y pasen por ahí. Destruyan la rejilla de ventilación que les cierra el paso y disparen contra el guardia que está en el siguiente cuarto. Salgan del conducto de aire en el que están metidos y agarren el documento rojo que dejó el guardia al morir. Abandonen el cuarto por la puerta de la izquierda y verán otro guardia. Muestren los papeles y los dejará pasar. Sigan por la puerta. Ahí hay dos guardias más, muestren sus papeles de nuevo. Una vez que los dejen pasar vayan hacia el tren. Verán la salida, y fin del nivel, a la derecha.

Steal the Freight Manifest

Bajen las escaleras, doblen a la izquierda y verán, al final del hall, unas cuantas cajas. Detrás de las cajas, contra la pared, encontrarán una especie de plano pegado a la pared. Agárrenlo y



vayan hacia el lado contrario por el corredor.

Obtein the Ausweis Rot (ID Red)

Ignoren al guardia que vigila la gran



puerta de hierro, sigan derecho. Llegarán a otra habitación con unas vías. Salten al "pozo"y vuelvan a subir por el otro lado de las vías. Abran la puerta de metal y sigan hacia la próxima habitación. Pronto verán un oficial delante de un escritorio. Apúntenle con la mira desde una distancia prudente y dispárenle con la pistola con silenciador. Vayan hacia el muerto y tomen prestado el documento rojo. Salgan de la habitación por el lado contrario al que entraron.

Find the Gift Package

Doblen a la derecha y sigan hasta encontrarse con un guardia. Muestren los papeles y los dejará pasar. Doblen a la derecha nuevamente y verán un estuche para un instrumento musical. Ese es el "regalito" que dejaron nuestros contactos. Agárrenlo, será muy útil.

Disable the Reserve Engine

Vuelvan casi hasta el principio del nivel, hasta la puerta de hierro que les aconsejamos pasar de largo. El soldado les va a pedir los papeles. Después de que los vea, abrirá la puerta y los dejará



pasar a la otra habitación. Vayan al frente del tren y coloquen la bomba que encontraron en el estuche del violoncelo. Córranse y vean cómo queda el tren. Somos unos chicos muy malos. Y ahora les van a querer dar una tunda por todas las macanas que hicieron.

Follow the Rails to the Rail Tunnel

Preparen sus armas y corran, corran y, por si no lo dijimos, ¡co-rran! Disparen contra todos los soldados que los acechen. Diríjanse hacia la zona donde estaba el paquete con la bomba pero, ahora, cuando salgan a cielo abierto vayan para el lado contrario, hacia la izquierda. Aparecerán algunos soldados más. Con un poco de suerte y buena puntería llegarán pronto al túnel.

Rail Canyon

Agarren las granadas, sigan adelante y doblen en el primer desvío a la derecha. Los llevará a un búnker. En la parte inferior del búnker verán un orificio de ventilación. Arrástrense por ahí y maten al soldado antes de salir del conducto. Aquí hay granadas, balas para la SMG y una ametralladora de ésas que tanto nos gustan. Primero usen la ametralladora contra todo lo que se mueva fuera del búnker, barran con todo. Después, ya tranquilos, agarren lo demás.



Destroy the Fuel Containers

Usen la pistola para disparar a las cajas. Van a explotar y abrirán un camino para que ustedes sigan. Dejen el cuarto y doblen a la derecha. Doblen a

la izquierda justo antes del cartel con el "2" y sigan la huella hasta el final. Allí verán los contenedores con combustible y un soldado durmiendo muy pancho. Denle al guardia las buenas noches y después arrojen una granada a los contenedores para que vuele todo hasta el séptimo infierno.

Exit the Canyon to the Railgun

¿Se acuerdan del cartel con el número dos? Vuelvan ahí y sigan derecho hasta llegar a un cartel rojo. Doblen a la derecha y sigan por el camino, prestando especial atención al búnker de la izquierda. Pronto llegaremos a un campamento nazi. Acérquense despacio con su rifle de francotirador listo y agujereen a los tres guardias que están junto al fuego. Una vez terminado el asunto, diríjanse a la carpa que tienen cerca y llénense de energía, municiones y todo lo que vean que les pueda servir. Vuelvan al búnker que pasaron hace poco y entren por el agujero de abajo. Vayan por ahí y, antes de salir del conducto, maten al guardia que verán en la otra habitación. Agarren la ametralladora que hay allí y denle sin asco a todos los que quieran pasarnos a mejor vida. Cuando crean que ya no queda nada ni nadie, disparen a las cajas a su derecha para volar la puerta. Una vez afuera, doblen a la derecha y verán un puente. Usen la mira para deshacerse de dos guardias que están ahí. Verán otro par de soldados detrás de unas bolsas de arena un poco más adelante. Dispárenles a distancia y sigan la vía principal. Hay una ametralladora a la derecha, algo más adelante. Sean rápidos y eliminen al guardia que intentará usarla contra ustedes. Sigan adelante e ingresen al túnel. Cuando lleguen a la salida del túnel encontrarán un vagón con una escalera que los conducirá hasta la parte más alta del mismo. Disparen contra los guardias que los vean. Bajen del vagón y vayan para la izquierda. Llegarán a un punto donde verán varios vagones. Si van del lado izquierdo podrán ir agarrando varios paquetes de energía. Eliminen otro par de soldados que andan cerca y prosigan. Llegarán a otro vagón con escalera. Suban y hallarán más energía sobre dicho vagón. Ya que están ahí, dispárenle al puñado de guardias de abajo. Luego bájense y vayan hacia el túnel que hay delante de ustedes. Una vez dentro, encontrarán un pasaje que va hacia abajo. Eliminen al soldado que verán después y tomen la ametralladora para destruir el escuadrón que tienen delante de ustedes. Desgraciadamente, no se pueden llevar con ustedes esta regadora de plomo, así que déjenla y vayan al final del nivel.

Destroy Railgun Greta

Preparen su rifle de francotirador y úsenlo durante todo el nivel. Primero eliminen los dos guardias enfrente de ustedes. Sigan derecho y maten todo aquel que se les cruce apenas lo vean. Luego de seguir derecho un buen rato llegarán al fin hasta Greta. A la derecha del mismo hay un par de guardias. Acábenlos y coloquen las dos primeras cargas explosivas en ese costado. El último soldado los espera del otro lado. Liquídenlo y coloquen las últimas dos bombas. Explotarán después de unos pocos segundos así que CORRAN. Es el fin de este monstruo y de la segunda misión.

Mission 3: Scuttle Das Boot U-4901

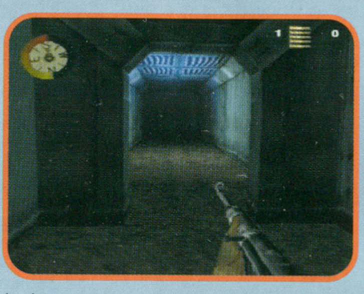
Y pensar que las dos misiones anteriores parecían peligrosas... En esta



nueva misión vamos disfrazados como Oficiales de la Marina Alemana. Viajaremos a Bremen, lugar donde se está fabricando el submarino más grande que existe. Deberemos infiltrarnos en el submarino, pasar nuestras coordenadas a los aliados, arruinar los motores y por último escapar antes de que se hunda para siempre... Casi nada, ¿no?

Escape the Wolfram

Salgan de la habitación donde comienzan, métanse en el cuarto a su derecha. Caminen hasta la parte trasera del cuarto y verán un guardia. Muestren



los papeles, tomen las municiones SMG y vuelvan al corredor. Sigan derecho y giren en la primera a la derecha. Maten al General y agarren sus papeles. Salgan al corredor de nuevo y vayan para la izquierda. Al final verán un guardia. Muestren los papeles y los dejará pasar.

Gain Access to the Bridge

Sigan caminando por la pasarela hasta llegar al pasadizo que lleva a la izquierda. Entren por la primera puerta a su izquierda y disparen al soldado para conseguir el pase al puente de mando del barco. Ahora sigan por el pasadizo de la derecha, entren por la segunda puerta de la derecha y tomen las balas de pistola. Al final del corredor verán otro guardia. Muestren sus documentos para poder pasar al área siguiente. Doblen la esquina y muestren de nuevo los papeles al nuevo guardia. Suban las escaleras, vayan a la derecha. Busquen un pasillo angosto, muestren

los papeles al guardia y sigan por ese corredor. Llegarán así al puente.

Find the Wrench

Ya en el puente, maten los dos soldados. Uno de ellos dejará caer el pase de ingeniero. Agárrenlo y salgan por el otro extremo del puente. Si uno de ellos llegara a hacer sonar la alarma, simplemente esperen en un rincón hasta que se apague. Vayan a la izquierda, tomen a la derecha en cuanto puedan. Verán un gran cañón doble. Detrás hay energía y balas. Ahora vayan para el lado contrario, hasta encontrar otro cañón, sólo que detrás de éste hay una herramienta. Tómenla y vuelvan a la parte de las pasarelas y vayan mostrando los papeles reglamentarios a todos los guardias que se los pidan.

Gain Access to Engineering

Una vez que estén en las pasarelas, sigan por el corredor hasta el final, hasta llegar a un guardia que vigila una puerta. Abrirá la puerta si le muestran ya saben qué. Continúen por el siguiente corredor hasta ver otro guardia. Hagan lo que les pide y doblen a la izquierda para ingresar en la sección de ingenieros.

Jam the Engine

Tendrán que agacharse para pasar por debajo de unos caños, usen el arma con silenciador contra dos soldados y miren a la derecha. Hay un compartimento abierto. Vayan para ahí y aprieten el botón de acción. Tiraremos la herramienta en el motor de la nave.

Exit the Ship through the Cargo Hold

Haber roto el motor va a provocar que las alarmas comiencen a sonar. Manténganse agachados hasta que la alarma pare y vuelvan a la zona enfrente de la pasarela. Hay que ir a la izquierda hasta una puerta de metal muy grande. Ábranla, maten otro par de soldados y suban por las escaleras que están al final del cuarto.



The Rooftops of Dachsmag / Locate the Smuggled Weapons

Esta es la sub misión más fácil del juego. Caminen unos pasos hasta una caja que tienen adelante, ábranla y listo. Allí están las armas.

Secure the Deployment Timetable

Encárguense del soldado que tienen frente a ustedes con el rifle de francotirador. Vayan bajando hasta el nivel principal y sigan por la izquierda. Agarren la caja de granadas alemanas mientras van caminando, sigan por el pasaje hasta llegar a un pequeño edificio cuadrado. Acaben con el soldado que está en la habitación con la puerta abierta y arranquen la planilla que cuelga de la pared. Vuelvan afuera.

Blow the truck with the demo charges

Sigan por la derecha y encontrarán un camión. Eliminen los dos soldados que andan por la zona, coloquen las cargas en el frente del vehículo y éste estallará.

Find the Hatchway to the Production Facility

Si van por el camino que hay a la izquierda de los restos del camión, verán una escalera. Suban por ella y por la siguiente también. Vayan derecho y busquen unas cuantas cajas apiladas. Vayan hacia ellas, hay energía por ahí cerca. Procedan por el pasadizo angosto y doblen a la derecha. Se encontrarán en un lugar abierto. Hay un vagón estacionado en el medio. Maten al grupo de guardias y busquen una escalera en los callejones traseros. Suban la escalera, verán dos guardias en el techo que tendrán que morir. ¿Qué sigue ahora? Ya habrán notado que hay un gran caño que cruza de un lado a otro. Súbanse al caño y crucen con cuidado hasta el otro lado. Salten para el lado derecho y sigan por el pasillo hasta una bifurcación. Por la derecha llegarán a una escalera. Suban, sigan derecho. Deshánganse del guardia del siguiente edificio con el sniper. Ahora salten hacia ese edificio. Agarren la energía y vuelvan a saltar, esta vez al siguiente edificio. Trepen por la mini escalera. Tienen que saltar al próximo edificio e ir a la tapa abierta que hay en el techo. Ése es el último esfuerzo. Ya entraron a la fábrica.

The Hunter´s Den / Find the Engine Specs

Agáchense, disparen contra la rejilla al frente de ustedes. Salgan al cuarto, maten al único guardia y diríjanse al corredor de la izquierda. Maten los dos



NUEVO VOLANTE!!!
EXCLUSIVO DE POWER GAME

MAQUINAS
PLAYSTATION
DUAL SHOCK

PlayStation
DUAL SHOCK
SONY

PLAYSTATION
TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

TENEMOS TODOS
LOS ACCESORIOS PARA
TU CONSOLA!!

POW
GAM
VIDEOJUEGOS Y PR

KONAMI
SELECT
START

NOVEDAD!!
GUITARRA PARA
EL GUITAR FREAKS

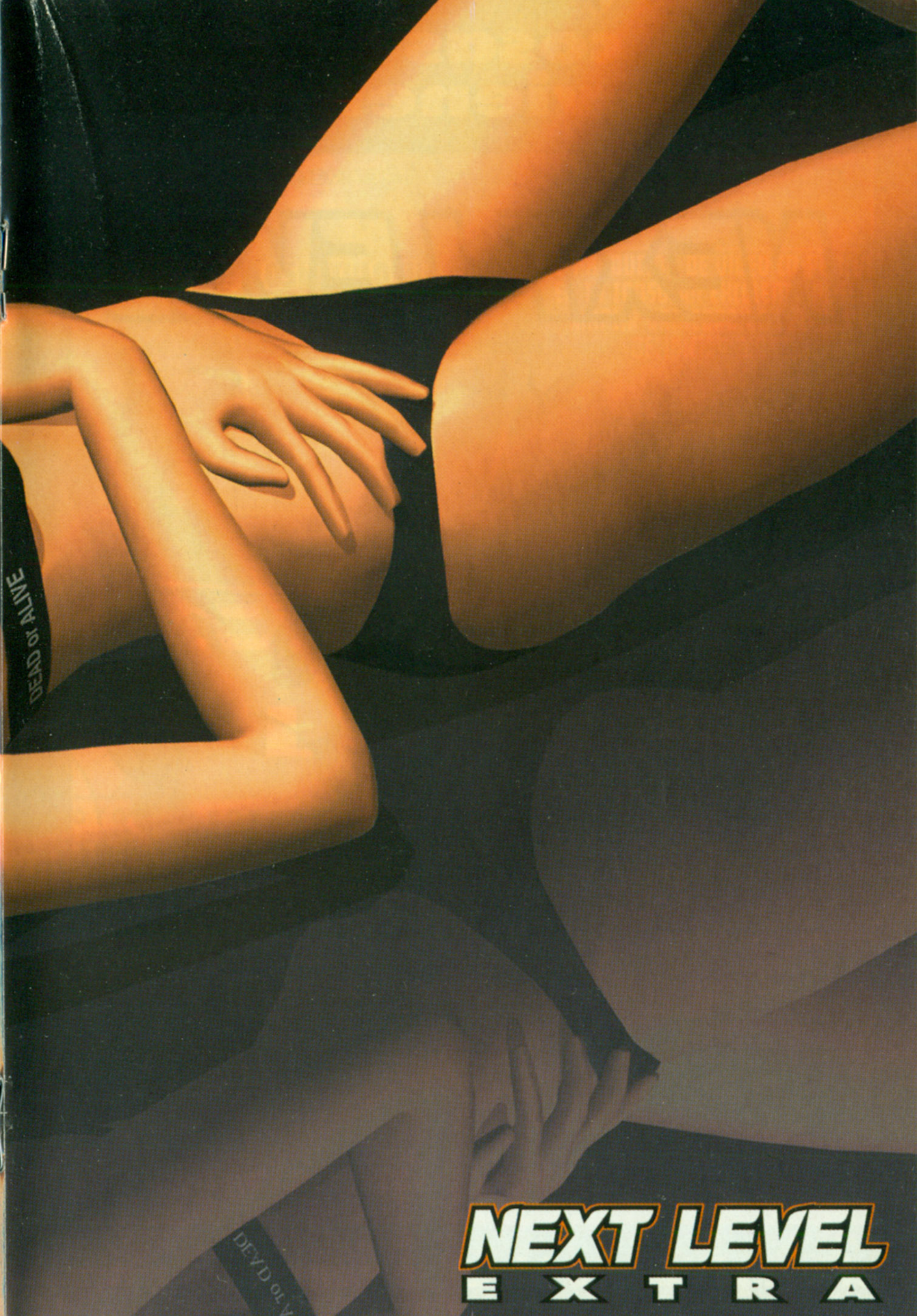
ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)

ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS !!LLAMANOS!!

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A SA
E-MAIL: POWERONC
NUEVA DIRECCION DE INTERNE


DEAD OR ALIVE 2
TECMO


DEAD or ALIVE
NEXT LEVEL
EXTRA

las cosas buenas nunca vienen solas



el complemento ideal de next level extra



próximos guardias y métanse en la sala de los torpedos. Atrás de los torpedos tenemos energía. Vuelvan al corredor. Cuando lleguen al cuarto con las hélices de los submarinos busquen un mueble de madera. Aprieten el botón de acción y habrán conseguido los planos que buscaban. Abandonen el cuarto.

Find the Hull Blueprints

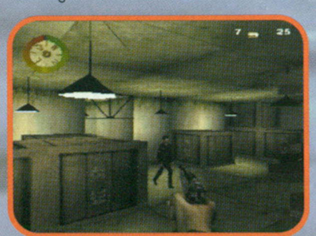
Primero despejen la siguiente habitación de soldados. Ya tranquilos, busquen municiones y energía detrás de un motor. Luego pasen a la siguiente habitación. En cuanto entren, maten a los dos guardias. Verán justo enfrente a la entrada una mesa y los planos maestros sobre ella. Agárrenlos.

Destroy the Sea Door Control

Sigan la pared izquierda y llegarán a otro corredor. Tomen ese camino y doblen en cuanto puedan a la izquierda. Maten dos soldados para abrirse paso. Coloquen una bomba en el panel de control y salgan de ahí enseguida.

Locate and Board the U-4901

Sigan por el corredor, acabando con todos los que se atrevan a cruzar en su camino. Pronto llegarán a un hall con un gran submarino en el medio. Usen su sniper para practicar tiro al blanco con sus enemigos. Por último, sigan por el camino que rodea al submarino y salgan del hall por el extremo opuesto. Al entrar en la siguiente habitación, tienen a su izquierda un poco de energía. Sigan hasta llegar a otro hall. Procedan como en el anterior y, cuando hayan despejado la zona, súbanse al submarino. Busquen la escotilla que está abierta y punto.



Dive! / Radio the Coordinates to the Allied Intelligence

Al comenzar verán dos guardias. Acábenlos y aparecerá un tercero. Liquídenlo también. El arma favorita para estos casos es el rifle de francotirador (sniper). Vayan hacia delante. Al entrar a la habitación se encontrarán con otro marino más. Mátenlo y bajen por la escalera que tienen a su izquierda. Ahora saquen su ametralladora y sigan viaje por el corredor hasta el final. Durante el trayecto, media docena de marinos querrán matarlos. Mátenlos a ellos. Al llegar al final del corredor hay otra escalera. Suban y cuando lleguen arriba maten a los dos oficiales. Sigan adelante. Cuatro soldados más intentarán detenerlos. Una vez de convencerlos de que no pueden hacerlo, verán dos habitaciones. En una hay energía y en la otra está la radio. Activen la radio y, claro, agarren la energía.

Lock the Fins to the Dive Setting

Pasen al siguiente cuarto y maten tres guardias más. Busquen por atrás de las maquinarias y verán una palanca giratoria. Actívenla.

Destroy the Fin Controls

Simplemente, coloquen una carga explosiva en la palanca que giraron recién. Salgan de ahí o volarán ustedes también.

Blow the Ballast to surface the Boat

Ingresen a la siguiente habitación, arma en mano, y acaben con el par de guardias restante. A la derecha de la entrada está la palanca que deben activar para que el bote salga a la superficie.



Find the Exit Hatch

Busquen una escalera al final de la habitación. Suban y busquen otra escalera, más grande, que nos llevará a la superficie. Hemos completado otra misión.

Mission 4: Infiltrate Fort Schmerzen

¿Será realmente impenetrable? Eso es lo que vamos a ver ahora. Fort Schmerzen es la fortaleza más grande del ejército alemán y está muy bien defendida. Se cree que los nazis están preparando un plan siniestro dentro de la fortaleza así que nuestra misión es chusmear qué planean. Para llegar hasta ahí, tendremos que atravesar primero el bosque Siegfried, buscar una entrada en los búnkers que nos lleve al interior mismo de la bestia y llevarnos las órdenes del Comandante Hermann Muller. También tendremos que poner fin al plan que estén maquinando.

The Siegfried Forest / Destroy the Stuka Dive Bomber

Eliminen los dos soldados que tienen, casi apenas empiezan, frente a ustedes. Siguiendo el camino iremos a parar a una zona cerrada con alambres de púa. Presten atención a las copas de los árboles y acaben con los francotiradores enemigos y después con los que estén en tierra firme. Continúen adelante y encontrarán un sendero en

cuyo final hay energía. Vuelvan al camino principal y llegarán a un segundo sendero. ¡Cuidado con los francotiradores! Mátenlos y sigan por el sendero. Ahí hay más energía. Júntenla y vuelvan al camino principal hasta llegar a una bifurcación. Por la izquierda, el camino acaba en un nido con dos ametralladoras. Si acaban con los soldados que las manejan, (deben hacerlo a dis-



tancia o los van a freír) encontrarán energía y municiones para la escopeta (shotgun). Junten todo y vuelvan hasta la bifurcación. Ahora sigan por el sendero de la derecha hasta llegar a un cementerio. Háganse cargo del francotirador que espera sobre el árbol y luego de los dos guardias a pie. En la base del árbol, donde estaba el francotirador, hay más energía. Abandonen el lugar por el sendero y doblen a la izquierda al llegar al camino principal. Sigan viaje por dicho camino, teniendo especial cuidado de los francotiradores que esperan ocultos en los árboles. Continúen por allí hasta llegar a otro pasaje. Ahí los espera un soldado y su ametralladora. Si lo matan y toman el mando del arma podrán deshacerse de unos cuantos soldados más.

Suficiente entretenimiento. Vuelvan al camino principal y sigan por él hasta llegar a un cartel.

A la izquierda hay un francotirador, escondido en un árbol. Bájenlo de un tiro y sigan para aquel lado hasta encontrar algo más de energía. Vuelvan hasta el cartel y ahora continúen, pero hacia la derecha. Pronto verán otra bifurcación. La de la izquierda conduce a un pequeño túnel. Métanse ahí y continúen avanzando. No mucho después se cruzarán con dos soldados de a pie y verán una torreta con ametralladora. Deshánganse de los de a pie, teniendo cuidado de no ser cocinados por el de la torre de vigilancia. Suban por la torre, maten al susodicho y agarren la ametralladora. Enfrente de ustedes verán al bombardero Stuka que tenemos que destruir. Háganlo y bajen de la torre cuando finalicen.

Locate the Crowbar

Caminen hasta la gran puerta de metal y ábranla. Maten al francotirador y giren a su izquierda. Yendo para ese lado se encontrarán con dos puestos de ametralladoras. Acérquense con sumo cuidado y denles para que tengan a los soldados que andan ahí. Junten la energía y la crowbar, que está adelante y un poco a la derecha de la ametralladora.

Open the Hatch to Enter the Fort

Procedan por el camino a la derecha y llegarán a una torreta. Disparen al guardia que está vigilando desde una distancia prudencial. A la derecha hay un sendero con energía y balas. Junten todo y continúen por el camino principal. Acaben con los dos francotiradores en los árboles y sigan hasta unas piedras de forma piramidal. Péguense a la pared de la izquierda y pronto verán un soldado que tiene una ametralladora en su poder. Dispárenle y vayan hacia ese lado. Verán otro soldado con otra ametralladora. Acaben con él también, que no quede ni uno. Sigan por la pared frontal del edificio hasta llegar a un pasadizo. Agáchense y pasen por el pasadizo para entrar al edificio. Vayan al cuarto de atrás, abran la compuerta y salten para pasar al siguiente objetivo.

Find the Entrance to Sub Level I

Vayan por el pasillo, disparando a los guardias que los quieran frenar. Al final llegarán a una escalera. Suban por la escalera y verán, al salir a la superficie, una torreta de vigilancia. Eliminen rápido al soldado que está en ella y corran al lado derecho de la misma. Sigan la pared de la izquierda y verán otra torre más. Maten al guardia e ingresen por la parte trasera de esta torre. A su izquierda verán dos soldados. Una vez muertos, verán a su derecha una escalera que los llevará al sub-nivel I pero ignórenla por ahora. Suban por la escalera que está atrás. Junten la



energía y municiones, tomen el mando de la ametralladora y despejen de enemigos toda la zona. Ahora sí, vuelvan y bajen por las escaleras de antes.

Officer's Quarters / Send the False SOS

Desde donde comienzan, doblen la esquina y maten a los dos soldados que querían darles una cálida bienvenida. Continúen hasta el próximo hall, doblen a la derecha y localicen el corredor que va hacia la izquierda. Se encontrarán con unos soldados pero, a esta altura del partido, ya no deberían ser un problema. Al final del corredor mándense a la izquierda y

encontrarán la habitación con la radio. Hay dos soldados ocultos. No tengan piedad. Después manden la señal falsa de SOS por medio de la radio.

Find the Orders from Col. Muller

Dejen la habitación y sigan por el hall. Doblen a la izquierda y disparen contra unos barriles de los explosivos. La explosión matará a los soldados que los esperaban y abrirá un hueco por el que podrán pasar a la siguiente habitación. En ella hay energía y algunas municiones. Vuelvan al cuarto anterior y suban por la escalera, pero cuidado con el guardia oculto que ocupa esta zona. De cada lado de la habitación hay torres con soldados, aunque no representan un peligro para ustedes ni para la misión. Sigan subiendo por la escalera y maten al tercer guardia. En lo más alto de la escalera, a la derecha, hay un soldado escondido. Elimínenlo, luego hagan estallar, disparo de por medio, el barril de la izquierda. Pasen por el hueco que deje la explosión y arrójense para ir a parar al nivel inferior. Dispárenle a los dos guardias que vigilan este lugar. Sigan adelante por el corredor y doblen cuando puedan a la izquierda por el otro corredor. Aquí tienen dos opciones para ir a parar al mismo sitio, solo que uno de los caminos tiene municiones para juntar y el otro no. Tírense por el hueco delante de ustedes y enfrenten a los soldados que los esperan. Junten las municiones del cuarto de la izquierda antes de ir a la escalera. Suban y verán un hall, pero no deben ir por ahí todavía sino a su izquierda. La habitación del final contiene los papeles con las órdenes del comandante nazi. Vuelvan al hall que vieron cuando subían por la escalera y maten los soldados con los que se crucen. Dando la vuelta a la esquina hay un montículo de tierra. Agarren la energía y las balas escondidas allí. Vayan a la puerta de la derecha, maten los dos guardias escondidos en el nivel superior. Es más fácil hacer esto desde abajo. Suban por la escalera, agarren las balas y pasen por el conducto de ventilación de un cuarto al otro.





Find the Gas Mask

Una vez que pasen al cuarto siguiente, los atacará un par de soldados. Encárguense de ellos y vayan a la derecha, a una rampa que los llevará más abajo aún. Sigan por la rampa y busquen una puerta del lado derecho, justo antes de unas grandes puertas azules. Tendrán que volver a estas puertas una vez que consigan las llaves. Sigan el corredor hasta el final, donde se divide en dos corredores. Sigan por el de la izquierda, entren en la oficina y tomen prestada la máscara de gas que está sobre el escritorio. Sigan por el corredor.

Acquire the Key to the Lower Levels

Al final del corredor hay otra pieza con una cama. A la derecha hay un soldado en el baño. Mátenlo y obtendrán la llave para las puertas azules. Prepárense porque van a tener que salir disparando a lo loco de acá, porque se les van a venir encima como diez soldados. Vuelvan a las puertas y liquiden a los dos soldados que están del otro lado. En esa habitación termina esta parte de la misión.



Mustard Gas Production / Activate Gas Valve 1

Vayan derecho al cuarto pequeño lleno de barriles. Maten los soldados que estén ahí y junten las municiones. Vayan al siguiente cuarto, los esperan cuatro guardias sedientos de venganza. Acaben con ellos y sigan camino hacia la próxima pieza. Aquí hay, a la derecha, algunas balas que les serán útiles. Salgan de la pieza y encaminen hacia el corredor. Llegarán a una rampa vigilada por cuatro soldados por lo menos. Estén atentos.

Una vez barridos, sigan por el corredor, pasen las tuberías y demás soldados hasta llegar a las puertas fuertemente custodiadas por dos hombres. Deshánganse de ellos, bajen por las escaleras y maten lo más rápido posible a los tres soldados que los esperan abajo. Suban la escalera y vuelvan al cuarto principal para seguir por el corredor. Al final de éste, hay un cuarto con luces rojas. La primera llave de gas está ahí. Abran la llave y busquen ahora la segunda.

Activate Gas Valve 2

Desde la primera llave, doblen la esquina y continúen por el corredor corto. Entren por la puerta de la



derecha. Abran la segunda llave y vuelvan al hall.

Exit the Fort

Doblen en la primera esquina a la derecha y sigan derecho hasta un cuarto lleno de tuberías. Tendrán que hacer algunas piruetas para llegar hasta una escalera que los alcanzará a un conducto de ventilación. Métanse en el conducto y salgan por el otro lado. Lo que queda por hacer, hasta salir del fuerte, es eliminar a cualquiera que se cruce.

Mission 5: The Rjukan Hydro Plant

Los Nazis invadieron Noruega y están utilizando la planta Rjukan para la producción de agua pesada, componente esencial para armar una bomba atómica. Habrá que infiltrarse en la instalación y tirar algunas bombas para que los planes de los alemanes no se lleven a cabo. Primero se deberá ingresar a la planta, sabotear los trabajos que se estén realizando, salir del complejo y hacer volar todos los cargamentos con agua pesada que existan. Es prioritario asegurarse que no salgan de Noruega.

The Roaring Penstocks / Stop the Water Flow in the Center Pipe

Delante de ustedes hay dos soldados que deben ser eliminados antes de hacer nada. En el camino verán un manivela que debe ser girado para que el agua deje de fluir hacia la cañería del centro. Un poco más lejos hay otro manivela que tienen que hacer girar para tener acceso a otra zona.

Destroy all the Power Relays

Aquí tendrán que hacerse cargo de algunos soldados. Pasen de largo la cañería y sigan por la puerta a la izquierda que conduce a la siguiente área. Hay dos guardias más bloqueando el paso. Terminen rápido con ellos y continúen hasta el siguiente corredor, que los llevará al nivel inferior. Sigan por el corredor, a través de las patrullas y juntando las municiones. Pasen de largo por una habitación mal iluminada y busquen en el cuarto siguiente uno de esos barriles explosivos. Disparen contra él; la destrucción ocasionada les permitirá pasar por un conducto de ventilación. Agáchense y arrástrense hasta llegar a las dos primeras máquinas que deben destruir. Coloquen las cargas donde vean los cuadrados rojos y huyan, o de lo contrario las máquinas no van a ser lo único destruido. Abandonen el cuarto por la puerta y vayan a la derecha. Sigan el corredor, maten a los que molesten y llegarán a una escalera bien vigilada. Eliminen al soldado, suban y vuelen la rejilla a la derecha de la escalera. Sigan por el conducto y maten al soldado que hay del otro lado. Salgan del conducto de ventilación y métanse en el siguiente. Del segundo pasen al tercer y último conducto. Cuando salgan de este conducto tendrán a su derecha otro guardia. Mátenlo y busquen otra máquina de las que deben destruir por ahí cerca. Coloquen la bomba y huyan. Busquen otro conducto por el que deberán meterse, pasen al segundo conducto y salgan a un pasillo de ladrillo. Sigan por el hall de ladrillo hasta llegar a un silo, agáchense, métanse y tomen los ítems especiales. Vuelvan para atrás y sigan por el corredor, disparen al soldado que anda por ahí y doblen la esquina. Acaben con todos los soldados que estén esperándolos. Pronto tendrán que doblar a la derecha y seguir el camino hasta el final. Encontrarán otra máquina. Destrúyanla. Vuelvan al corredor principal, doblen a la derecha y busquen la puerta en la pared derecha. Aquí verán las últimas dos máquinas que quedan sanas. Destrúyanlas junto al científico y al soldado que están en la habitación.



Shut Down the Main Power Grid

Una vez que destruyan las dos últimas máquinas es tiempo de cortar la energía. Hay un switch en ese mismo cuarto. Está justo al lado de las máquinas que destruyeron.

Enter the Hydro Plant

Vuelvan al hall central y diríjanse hacia la derecha, pasen los soldados y usen la escalera.

Generators of Destruction / Disable all the Generators

Disparen apenas comiencen el nivel y liquiden al científico. Acaben



con los dos soldados que esperan en el pequeño corredor y luego suban las escaleras hasta el siguiente cuarto. Tengan cuidado porque los están esperando tres hombres. Terminado el asunto, busquen energía y balas en el lugar. Vuelvan ahora para atrás y métanse en el corredor a su izquierda. Desactiven las tres palancas que hay contra la pared y prepárense para meterse en el sótano.

Shut Down the Flow to the Heating Tanks

Ahora están en un cuarto con luz roja y tres enemigos. Acábenlos, agarren las municiones y la energía. Sigan por el corredor hasta el final. Dos científicos y un soldado los esperan (no con los brazos abiertos, precisamente). Mátenlos y cierren la válvula que hay ahí. Poco más adelante hay otra válvula más. Hagan lo mismo. Maten rápidamente al soldado que está doblando la esquina y al científico que estará cerca. Verán la última válvula. Ciérrenla también y diríjanse al siguiente corredor, del otro lado de los tanques calentadores.

Destroy all the Research Files 1

Sigan por el corredor. Al final y a la derecha hay una puerta. Habrá algunos soldados en el camino, nada complicado. Deben acabar con el científico dentro de la habitación. Pongan explosivos en los dos compartimentos con papeles. Salgan lo más rápido posible. Desde este cuarto vayan derecho hasta el próximo, en el costado izquierdo.

Locate the D2O Output Report

Está en la habitación, junto con tres hombres que debemos aniquilar. Ahora vuelvan al corredor y doblen en la primera a la izquierda.

Destroy all the Research Files 2

Mientras se abren paso por el corredor, verán otra habitación a la derecha con más cajones con documentos. Entren, maten y coloquen otra bomba en el cajón. Sigan por el corredor; tengan mucho cuidado con los dos guardias que están a la vuelta de la esquina. Después se encontrarán con otro cuarto a la izquierda con dos estanterías más para documentos. Entren, no dejen a nadie con vida y coloquen más bombas donde esté el cuadrado rojo. Poco más adelante, hay un cuarto más con los últimos archivos que debemos destruir. Ingresen, hagan lo mismo que en los otros cuartos y salgan al corredor.



Locate the Elevator

Sigan por el corredor hasta llegar al final, matando en el camino a los enemigos. Verán el ascensor que los conducirá a la siguiente área.

Betrayal in the Telemark / Divert Heavy Water Vats 1 and 2

Hay dos soldados a la vuelta de la esquina. Mátenlos y sigan hasta la habitación con los lockers. Aquí hay dos malos más, tengan cuidado. Busquen un cuarto donde almacenen municiones. Ahí hay dos soldados descansando. Mátenlos y junten las municiones y la energía. Vuelvan al cuarto con los lockers, salgan al corredor y continúen hasta llegar a otro cuarto con una escalera y unos barriles. Suban por la escalera y agarren la energía. Diríjanse a la siguiente área, a la izquierda. Verán un gran contenedor, un científico y un guardia vigilando. Métanles plomo, giren la llave, sigan al siguiente cuarto, detrás del tanque, y giren la otra llave también. De aquí hay que ir al siguiente corredor, hasta un cuarto con un peldaño angosto.

Open the Emergency Release Valve

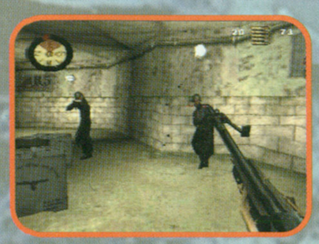
Suban la escalera hasta llegar al peldaño y maten al soldado que controla el área. Caminen y verán una válvula. Hay que abrirla y bajar la escalera.

Divert Heavy Water Vats 3 and 4

En el piso principal, sigan por el peldaño hasta el siguiente cuarto y hallen la otra llave. Maten a los soldados y después giren la llave, no lo hagan al revés. Busquen el corredor colorado y mándense por ahí. Al final encontrarán la última llave. Maten a todos los enemigos que tengan a la vista y giren la llave. Antes de ir a la siguiente zona, busquen la escalera detrás del tanque, suban y agarren las balas y la energía. Bajen de ahí y vayan al siguiente sector.

Acquire the Delivery Schedule

Entren en el túnel y verán un par de soldados que van hacia ustedes. Vayan preparados. Al final del túnel







hay una habitación con muchas cajas y detrás de ellas... soldados. Disparen a las cajas y chau soldados. Desde la entrada, diríjanse a la izquierda y encuentren el cuarto trasero. Los soldados de ahí no son un peligro pero mátenlos de todos modos. En el costado derecho del fondo de la habitación, verán el plano con los datos contra la pared. Agárrenlo y vuelvan a la habitación principal.

Locate the Garage

Verán que en el cuarto hay un túnel que parece meterse mucho más bajo tierra. Sigan el recorrido, eliminen al enemigo y en el final verán el garage.

Disable the Truck

Ya lo han hecho antes. Pongan una bomba en el frente del camión y huyan. Salgan por la puerta a la izquierda de la entrada.

Heavy Water / Disable Both Trucks

A la derecha está el primer camión. Vuélenlo de la manera que ya saben. A su izquierda tienen tres cajas contra la pared, háganlas estallar y recojan la energía y las municiones. Sigan por el camino cubierto de nieve, matando a los guardias que se les crucen delante. Notarán un camino que se bifurca hacia la derecha. Este camino los llevará a un lugar con tres soldados y un hombre con uniforme para la nieve. Ahí hay energía y municiones por si llegan a necesitar. Continúen por el camino y llegarán al siguiente camión. Maten a todos y vuelen el vehículo. ¡Parece que los alemanes están cansándose de sus bromitas y ahora les van a tirar con munición pesada: bazookas!

Disable the Power Station

Sigan por el camino pero tengan cuidado con los soldados, que ahora llevan bazookas y fusiles. Mátenlos y busquen un sendero que va para la izquierda. Háganse con la ametra-lladora que está poco más adelante, bajen unos cuantos soldados más y luego sigan por el camino hasta llegar a una puerta. Justo enfrente de la puerta, hay otro camino que conduce a la izquierda. Sigan por ahí y verán un par de soldados detrás de un nido de ametralladora. ¡Mátenlos rápidamente, o serán ustedes los sorprendidos! Pongan una bomba en la estación y vean qué lindo revienta. Ahora podremos entrar por el boquete que quedó en la puerta.

Sabotage Ferry

Cerca del ferry encontraremos algunos soldados. Mátenlos, suban al ferry y coloquen una bomba. Saliendo de la nave (rápido), a la izquierda, está la salida.

Mission 6: Secret German Treasure

Muchas de las obras de arte más importantes del mundo corren grave peligro. Los nazis saquearon museos y colecciones de arte privadas, que sumadas forman un verdadero tesoro de valor incalculable. Los enemigos colocaron todo en una mina en Austria y piensan volarla en mil pedazos, junto con todos los aliados que estén por la zona y sus alrededores.

En la mina ya están trabajando escuadrones de las Panzer Corps. Habrá que volar los tanques de combustible que dan energía a los generadores de electricidad, entrar en la mina y cazar al escuadrón de demolición. En lo más profundo de la mina será necesario desactivar las bombas y conseguir el inventario de todos los objetos que fueron robados.



Mountain Pass / Destroy the Generator Fuel

Esta zona está plagada de francotiradores y soldados con bazookas. Comiencen a caminar por el pasaje. Los esperan dos, un poco más adelante, y otros dos apenas doblen la esquina. Sigan caminando hasta llegar a un depósito de municiones. A la derecha y arriba hay un francotirador, apoyado por dos soldados de infantería que aparecerán en cualquier momento. Eliminen al trío y diríjanse al almacén de la izquierda. Los espera un soldado con bazooka, así que sean rápidos; es decir, más rápidos que él para disparar. Junten la energía y las balas y salgan de ahí. Se verán las caras con dos soldados más y cuatro francotiradores, uno en cada esquina



del complejo.

Pronto llegarán a una zona abierta, con varios barriles y cajas. Acaben con el francotirador. En el costado izquierdo hay un soldado con ametralladora. Mátenlo pronto o lo van a lamentar. Sigan hacia el nido de ametralladora y por el pasadizo. Desháganse del equipo que los va a interceptar y sigan por ese sendero hasta que vean que comienza a subir. Caminen despacio y desháganse de un par de alemanes más. Luego maten otros dos soldados, caminen hacia la zona sin techo y maten al francotirador y al guardia que está a su izquierda. Maten primero al que va de a pie, luego al francotirador. Vayan hacia la derecha y bajando por el camino, acabando con nuestros enemigos de turno. Dando la vuelta hay otro sniper, arriba y a la izquierda, que debemos matar. A la derecha hay otro camino. Síganlo, los llevará al generador de combustible. Maten a los guardias y coloquen las cargas explosivas, una en cada tanque, pasando por al lado de ellos.

Locate the Mine Entrance

Salgan por la otra puerta y vayan por el camino hasta el final. Verán una puerta de metal, levemente iluminada por una luz roja. Esa es la entrada a la mina.

Merker´s Upper Mine / Neutralize the SS Demo Squad - Part 1

Entren en la mina y maten el par de soldados que vean. Avancen y verán a un miembro del escuadrón de demolición. Una vez que lo hayan matado, aparecerán dos soldados más. Métanse en el túnel y maten a los dos soldados que vienen por separado. En la bifurcación vayan por la izquierda e ingresen al cuarto al final del túnel. Acaben con el soldado de la SS y regresen al túnel.

Doblen en la primera a su izquierda y sigan hasta otra habitación que funciona como depósito. A la derecha hay otro de la lista negra. Elimínenlo y busquen otro integrante por ahí cerca. Cuando maten a este último habrán acabado con la mitad del escuadrón.

Recover the Dahood Manuscript

Al manuscrito lo verán entre dos carros de minas. Cuando lo tengan, abandonen el área.

Acquire the Elevator Key

Pasen por el túnel, maten a los tres guardias que los esperan y, una vez limpia la zona, busquen una rampa a su derecha. Maten a los dos guardias siguientes y agarren de la mesa las llaves para el ascensor.

Neutralize the SS Demo Squad - Part 2

Cuando regresen al túnel maten al miembro de la SS que está detrás suyo. Entren al túnel y sigan hasta la próxima zona. A lo largo del túnel tendrán que liquidar tres soldados más; verán a su derecha otro tipo del escuadrón, pero no lo maten todavía. Sigan de largo y eliminen al que está hacia la izquierda y a dos soldados que los querrán atacar por sorpresa. Ahora vuelvan y sí, acaben con el tipo que dejaron vivir un rato más. Sigan hasta el fin del túnel, mirando para atrás cada tanto, para ver si los atacan por detrás. El último miembro del escuadrón de los Panzer debe andar por ahí cerca. ¡No dejen que escape!

Locate the Elevator

Cuando hayan acabado con el escuadrón completo podrán pasar a la siguiente fase. Hay carros de minería por todos lados. Un soldado los va a atacar por la izquierda. Sigan por el túnel de donde él vino. Pasando otro guardia, en el túnel, está el ascensor. Adentro.

Treasure Caverns Locate the Curator Inventory

En cuanto comiencen la misión, eliminen al soldado detrás del carro minero y al que está a la derecha de ustedes. Una vez hecho, caminen hacia la izquierda, suban las escaleras y maten al soldado solitario. Dando la vuelta por la siguiente esquina a la izquierda hay tres soldados cuidando el cuarto de las municiones. Acaben con todos y agarren lo que les sirva. Dejen el cuarto y doblen a la derecha. Al terminar el pasillo, estarán frente a frente con otros dos soldados que vigilan unas obras de arte. Una vez muertos, tomen el inventario del piso y vuelvan hacia la caverna.







Treasure Caverns / Locate the Curator Inventory

Maten en cuanto comiencen la misión al soldado detrás del carro minero y el que está a la derecha de ustedes. Una vez hecho, caminen hacia la izquierda, suban las escaleras y maten al soldado solitario. Dando la vuelta por la siguiente esquina, a la izquierda, hay tres soldados cuidando el cuarto de las municiones. Acaben con todos y agarren lo que les sirva. Dejen el cuarto y doblen a la derecha. Al terminar el pasillo estarán frente a frente con otros dos soldados que vigilan unas obras de arte. Una vez muertos, tomen el inventario del piso y vuelvan para la caverna.

Locate and Disarm all the Bombs

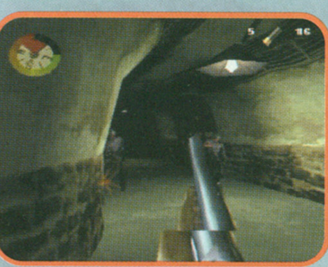
Bajen por las escaleras y ábranse paso hasta el próximo túnel a su derecha. Verán dos soldados parados ahí, que deben morir. Luego busquen la bomba a su derecha y desármenla. Pasen a la siguiente habitación y sorprendan a los tres soldados que vigilan. Después desarmen tres bombas que hay en el lugar. Salgan de ahí y métanse en un pasadizo. Agáchense, pasen por el conducto y, a su derecha, verán un soldado. Elimínenlo, desarmen la siguiente bomba y la que está en la pared de la izquierda. Sigan a la próxima caverna. Tengan cuidado con el tipo de la bazooka, pasen el puente y verán otros dos soldados. Busquen las dos bombas, una detrás de las cajas, la otra frente a ustedes. Desármenlas y muévanse al siguiente túnel. Aquí hay dos soldados más y otros dos en el último cuarto. Hay cuatro bombas en total en ese lugar, son las únicas que quedan por desarmar.

Mission 7: The V2 Rocket Plant

La última misión es la más peligrosa de todas. Irán a 150 millas de Berlín, a un complejo desde donde se lanzan cohetes, en las montañas Hartz. Aquí están desarrollando el cohete V2, la última esperanza nazi para cambiar el curso de la guerra. La misión consiste en ingresar al lugar y destruir dicho complejo. La manera de lograr esto es programar un cohete para que impacte en la propia fábrica.

Buzz Bomb Assembly / Find the V1 Target List

Vayan para adelante hasta una pequeña cabina. Hay dos soldados, uno afuera y otro adentro. Dentro de la cabina tienen energía. Abandonen la cabina y vayan hacia la izquierda. Métanse en el túnel, maten a los dos guardias y bajen por el hueco en el



piso. Eliminen al puñado de soldados que están ahí y junten la energía y la caja de granadas.

Asciendan a la superficie por medio de la escalera en el final opuesto del cuarto. Sigan el túnel por la derecha, matando a los dos guardias. Bajen por la escalera siguiente y liquiden a los dos soldados que los esperan en la plataforma de abajo. Sigan adelante por el sendero y llegarán hasta un prototipo de cohete. Frénense en la entrada del cuarto y maten a la media docena de soldados que vendrán hacia ustedes. Sigan por el sendero principal, mientras van revisando los distintos cuartos y recogiendo la energía y municiones. En uno de esos cuartos encontrarán munición para la bazooka y más energía. Continúen, pasarán por un hall con pedazos de bombas y cajas. Sigan hasta llegar a otra puerta. En la habitación hay dos hombres, junto al escritorio que tiene la lista de objetivos V1. Maten a los guardias y luego abran el mueble. Agarren los papeles y sigan viaje.

Destroy the V1 Launch Control System

Sigan por el corredor y llegarán al cuarto de control. Eliminen a los tres guardias. A la derecha hay un corredor que los llevará al panel de control. Pongan una carga explosiva en el panel y salgan de ahí.

Open the Blast Doors

Un poco a la derecha del sistema verán una válvula. Actívenla para abrir las puertas.

Locate the Emergency Hatch

Vuelvan al cuarto donde había pedazos de cohetes y bombas, con cuidado, porque estará todo lleno de soldados. Mátenlos y súbanse a las cajas contra la pared de la izquierda y salten a la siguiente sección de la habitación. Verán la Emergency Hatch si siguen por el túnel, a su derecha. Maten al resto de los soldados y mándense por la salida de emergencia.

Vengeance Production / Find the Scientist Roster

Doblen a la derecha y sigan la pared derecha. Los llevará a un túnel angosto. Allí los perseguirán tres guardias más. Llegarán eventualmente a un túnel con rieles, como los de un tren. Síganlos hasta el final y doblen a la izquierda. Maten al par de soldados del siguiente pasillo, antes de doblar a la derecha. Verán un cuarto con vías en el piso. Maten los soldados del cuarto y continúen. A su izquierda tienen energía. Agárrenla y sigan. Ingresen en el siguiente cuarto a su izquierda y acaben con el científico que está dentro. La planilla está en el escritorio a nuestra izquierda. Agárrenlo y procedan.

Acquire the Schematics

Caminen y doblen a la derecha. Bajen a la media docena de guardias que se crucen. Al llegar al túnel amplio doblen a la derecha y tendrán a la vista otra energía. Sigan el camino de vías hasta el final. A su derecha verán un pasadizo. Disparen para hacer salir a los guardias. Espérenlos y mátenlos a medida que salen. Métanse en el pasadizo. En el primer cuarto a su derecha tienen mucha energía y munición. Junten todo y sigan hasta la habitación con un gran cohete. Disparen contra los científicos. Busquen después las planillas detrás del cohete y dejen el lugar subiendo por la escalera.

Gain Access to the Guidance Lab

Frente a ustedes verán un pasillo que baja. Síganlo y vayan hacia la izquierda. Agarren la energía en el cuartito y vuelvan al pasadizo principal. Llegarán a ver otros científicos. Mátenlos, abran la compuerta de hierro y pasen a la siguiente habitación.

Sabotage the Gyro Guidance System

Maten al guardia del cuarto. En la mesa verán una caja. Ese es el sistema de guía. Simplemente vayan hacia ella y aprieten el botón de acción para sabotear el sistema.

Find the Launch Area

Dejen el laboratorio y vayan hacia la derecha. Maten a los seis soldados y sigan. Llegarán a un túnel que va para la izquierda. Síganlo y llegarán a otro cuarto con vías. Busquen energía. A medida que avancen se van a ir encontrando con más soldados. Mátenlos a medida que aparecen. Si corren hacia adelante aparecerán todos juntos y los harán polvo. Abandonen el nivel por la puerta del costado derecho de la habitación.

Gotterdammerung / Launch Sabotaged Rocket

En cuanto empiece el nivel, corran y escabúllanse por el pasadizo de la derecha. Síganlo, recojan las cosas que vayan encontrando y corran hasta la parte trasera del vagón de tren. Maten a los que se les acerquen desde esa ubicación. Cuando hayan matado a los soldados, sigan para la pared del este. Verán un pasaje bloqueado con cajas. Usen la bazooka y agarren la energía que hay ahí. Sigan por el camino principal. Se cruzarán con otro soldado. Mátenlo y sigan hacia el cohete. Vayan hacia la izquierda, verán un hueco. Tiren una granada antes de meterse. Ya dentro verán los mecanismos para lanzar el cohete. Actívenlo.

¡Han terminado la misión!

Para el final

Medallas

Si hacemos un buen trabajo a lo largo de cada misión obtendremos una medalla. Al final del juego puede que recibamos una medalla especial por la demostración de valor y habilidad que hayamos hecho.

Como ganar una medalla

Si la misión tiene tres niveles, deberíamos obtener "excelente" en dos de ellos.
Si la misión tiene cuatro niveles, deberíamos lograr "excelente" en tres de ellos.

Medallas de Final del Juego

Bronze Star: Cuando finalizamos con éxito todas las misiones.
Silver Star: La obtendremos si terminamos todas las misiones y ganamos cuatro medallas.
Medal of Honor: Completen todas las misiones y consigan las siete medallas. Podremos además ver una película especial y usar el cheat de invincibility.
Special Commendation: Tendremos que sacar excelente en todos los niveles. Nos permitirá ver una película especial y utilizar personajes ocultos en el modo multiplayer.

Las demás medallas son:

The Distinguished Service Medal
The Army Commendation Medal
The American Campaign Medal
The Legion of Merit
The Norwegian War Cross
The Soldier´s Medal
The Victory Medal

Resultados de las Misiones

Average: Terminamos la misión satisfactoriamente.
Good: Finalizamos el nivel correctamente y además eliminamos el 95% de los enemigos.
Excellent: Concluimos bien la misión, acabamos con el 95% de los enemigos y nos quedó, al menos, 75% de nuestra energía.

PlayStation

Rainbow Six

Estos trucos funcionan sólo en el menú principal.

Todos los mapas
Pausá el juego, mantené apretado **L1** y apretá ✖, ●, ■, ▲(2), ●, ✖

Todas las armas principales
Pausá el juego, mantené apretado **L1** y apretá ✖, ●(2), ▲, ■, ✖,

■, ●

Todas las pistolas secundarias
Pausá el juego, mantené apretado **L1** y apretá ✖, ▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ■

Sin terroristas
Pausá el juego, mantené apretado **L1** y apretá ▲, ●(2), ▲, ■, ✖, ▲, ●

Modo Superhombres
Pausá el juego, mantené apretado **L1** y apretá ✖, ■, ▲(2), ●, ■, ✖(2)

40 Winks

Todas las Dreamkeys
Pausá el juego en la casa, mantené apretado SELECT y apretá ●, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.

Todos los Winks
Pausá el juego en la casa, mantené apretado SELECT y apretá ●, ←,↓, →(3).

Restaurar las vidas
Pausá el juego en cualquier lado, mantené apretado SELECT y apretá **L1**,↑, →, **L2**,↑.

Restaurar las lunas
Pausá el juego en cualquier lado, mantené apretado SELECT y apretá ↑, **L2**, ←, **R2**, ←.

Restaurar ZZZs
Pausá el juego en cualquier lado, mantené apretado SELECT y apretá →, **L1**, ↑, **R1**, **L1**.

Modo Cabezas Grandes
Pausá el juego en cualquier lado, mantené apretado SELECT y apretá **L1**,↑, →, **L2**, ↑. Soltá el SELECT, volvé a mantener apretado SELECT y apretá **L1**, ↑, →, **L2**,↑.

Bust-A-Groove

Preview del baile
Terminá el juego en la dificultad mínima.

Jugar como Capoeira
Terminá el juego en la dificultad normal.

Jugar como Robo-Z
Terminá el juego en la dificultad máxima.

Bonus level
Terminá el juego nivel 1 con Shorty. Ahora apretá ↑, ↓, ←, →, ●.

Pasar el nivel
Terminá el juego completo con cualquier personaje. Después, comenzá otro juego en modo single y apretá **L2**+SELECT cuando la canción empiece a cambiar al siguiente nivel.

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personaje, resaltá uno y mantené apretado SELECT, luego apretá X. Ojo, en la versión japonesa del juego, mantené apretado SELECT y apretá ●.

Army Men: Air Attack

Todos los copilotos
Ingresá como password: ↑, ↓,↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Army Men: Sarge's Heroes

Todas las armas
Esto sólo puede hacerse en el menú Start. Pausá el juego y apretá ■, ●, **R1**, **L1** para tener todas las armas con munición infinita.

A Bug´s Life

Pasar de nivel
Pausá el juego y apretá **L1**(2), **R2**(2), ✖, ●, ▲.

Vidas Infinitas
Volvé al modo de entrenamiento (Training Mode) y encontrá las letras para formar la palabra "FLIK". Cada vez que lo hagas, ganarás una vida extra. Repetí esto tantas veces como quieras antes de volver al juego normal.

Bonus training level
Comenzá el juego en el nivel de entrenamiento y terminá todos los objetivos de Mr. Soil. Luego, matá todas las arañas para ganar el nivel extra. ¡Si completás este nuevo nivel, podrás ver tres secuencias de animación nuevas!

The Smurfs

Selección de nivel
Comenzá un nuevo juego y seleccioná el modo "It's No Picnic". Presioná ✖ y esperá que la secuencia de video se complete. Entonces, apretá **L1**,↑(2), ↓, ↑, ←(2),↑, **R2**.

Streak: Hoverboard Racing

Todos los corredores
Elegí "Freestyle" en el menú principal. Seleccioná Sierra como personaje. Seleccioná "Time Trial" en la pantalla de configuración de la carrera. Poné el número de vueltas a "6". Desactivá todos los "Blades", después poné "Edge" como "Blade 2". Empezá una carrera, pausá el juego, y al toque salí de la carrera. Apretá ▲ en la pantalla de configuración de la carrera. Apretá ▲ en la pantalla de

PlayStation

selección de corredores. Ahora, rápido, apretá ↑, ↓, L1, R2, R1, L2, ● y SELECT en la pantalla de títulos. Si ingresaste bien el código, un cartel con las palabras "All Riders Enabled" aparecerá cerca de la esquina inferior derecha de la pantalla.

Supercross Circuit

Cascos grandes
Colocá "BIG_HELMETS" como código para activar la selección "Big Helmets" en la pantalla de opciones de Bonus.

Corredores sin cabeza
Colocá "SLEEPYHOLLOW" como código para activar la selección "Headless Riders" en la pantalla de opciones de Bonus.

Motos invisibles
Colocá "FLOATING" como código para activar la selección "Invisible Bikes" en la pantalla de opciones de Bonus.

No Fear Downhill Mountain Bike Racing

Todos los circuitos
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "LOTSOFFEAR" como código.

Circuito Alien (Dry River Valley) en modo Pro
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "ABDUCTION" como código.

Circuito Cartoon
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "TOON IT UP" como código.

Circuito Trick
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "MONKEYBIKE" como código.

Circuito Virtual Reality (Ceuvas Del Drac) en modo Pro
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "JACKED IN" como código.

Todas las mejoras para la bici
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "LOTSOFGEAR" como código.

Todos los corredores
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "GOOBERS" como código.

Modo Mirror
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "EDOMRORRIM" como código.

Circuito "Wire frame" (Watzman Path) en modo Amateur
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "TYREFRAME" como código.

Poca gravedad
Vayan a "Time Trial" y usen "YES" como código de acceso. Luego ingresen "BIGFLOATER" como código.

Circuitos Elite
Seleccionen "Trick Trail" en el menú principal. Cuando aparezca el menú de preparación de la bicicleta, seleccionen "Quit To Menu". Luego, elijan "Single Race" en el menú principal para acceder a las circuitos Elite. Nota: Si "marcan" circuitos "pro" tendrán que repetir todo el proceso.

Monster Rancher 2

Nota: También llamado Monster Farm 2.

Resetear el juego
Mantengan apretado Start + Select hasta que el juego vuelve a la pantalla de apertura.

Monstruos Secretos
Utilizen los siguientes CDs de música para crear los monstruos secretos:
"And Justice For All" de Metallica (Ferious)
"Merry Christmas" de Mariah Carey (Satan Clause)
Juego de Playstation: March Madness '99 (Ninja Kato)

Otros CD para crear monstruos son:
Juego de Playstation: Syphon Filter
Juego de Playstation: Resident Evil 3
Juego de Playstation: Digimon World (versión Japonesa)
Juego de PC: Diablo; necesitan estar en clase E o D
"Hello Nasty" de The Beastie Boys
"Running With Scissors" de Weird Al Yankovich; necesitan estar en clase E o D
"Macarena" de Los Del Rio

Supercross 2000

Estos trucos se ingresan en el menú de "Select Event", presionando **R1** para ver la pantalla de cheats. Luego utilicen estos códigos:
*Nota: Estos trucos sirven también para Nintendo 64, apretando **C** - Arriba para ver la pantalla de cheats.*

No chocar	N0CR4SH
Vistas adicionales	M0R3C4MS
Botón hop extra	H0P.
Cancelar el "reset"de las pistas?	N00FFTR4CK
Cancelar Skipping Track reset?	SK1PP1NG0K
Motos Grandes	B1GB1K3S
Grandes manchas de tierra	B1GSPR4Y
Todos los oponentes te bloquean	BL0CKM3
Pilotos gigantes	G14NTS
Pilotos sin cabeza	H34DL3SS
Sin pilotos	N0R1D3RS
Gravedad como en la Luna	M00N
Gravedad de Venus	V3NVS
Gravedad de Marte	M4RS
Gravedad de Mercurio	M3RCVRY
Gravedad de Júpiter	JVP1T3R

Nintendo 64

Top Gear Rally 2

Sin daños ni fallas
En la pantalla de títulos, apretá **L**, **Z**, Start, ↑(2).

100.000 créditos
En la pantalla de títulos, apretá **L**, **Z**, Start, **L**(2).

Alta velocidad
En la pantalla de títulos, presioná **Z**, **C**-Izquierda, **R**, ↑, →.

Mundo Gordo
En la pantalla de títulos, presioná **Z**, **C**-Derecha, **L**, ↑, →.

Mundo Flaco
En la pantalla de títulos, presioná **Z**, **C**-Derecha, **Z**, ↑, →.

Mundo al revés
En la pantalla de títulos, presioná **C**-Arriba, **Z**, Start, ↑, ↓.

Modo Alta Resolución
En la pantalla de títulos, presioná **C**-Izquierda(2), ←, **L**(2). Nota: Este código requiere tener el pack de expansión de 4MB de RAM.

Energía reparadora
En la pantalla de descripción de la carrera, presioná **L**, **Z**, **R**, **L**, Start.

Ridge Racer 64

Auto Caddy
Comenzá una carrera en la primera pista del modo Grand Prix. Cuando comienza la carrera, girá el auto 180 grados y manejá hasta que atravieses una pared de ladrillos. Una carrera invertida comenzará. Ganá esta carrera para obtener el increíblemente rápido Auto Caddy.

Efecto de Movimiento Borroso
Durante una repetición, apretá **C**-Izquierda para ver el efecto de movimiento borroso.

NBA Jam 2000

Correr más rápido
Comenzá un juego en modo exhibición. Tomá posesión del balón y mantené apretados **L** + **Z** o **R** + **Z** mientras corrés para moverte mucho más velozmente.

Resident Evil 2

Invencibilidad
En la pantalla de carga del juego, apretá ↓(4), ←(4), **L**, **R**(2), **L**, **C**-Arriba, **C**-Abajo (si ingresaste bien el código, el juego volverá al menú principal).

Todas las armas
En la pantalla de carga del juego, apretá **C**-Arriba(4), **C**-Abajo(7), ←, →, **R** + **L**, **R** + **L** (si ingresaste bien el código, el juego volverá al menú principal).

Munición infinita
En la pantalla de carga del juego, apretá ↑(4), →(4), **L**, **R**, **L**, **R**, **C**-Derecha, **C**-Izquierda (si ingresaste bien el código, el juego volverá al menú principal).

Combinación de la caja de seguridad
La combinación de la caja de seguridad del frente del escritorio del Jefe de Policía, jugando con todos los zombies, es 4542. Abrila que adentro hay una balas de escopeta y un mapa.

Top Gear: Overdrive

Vayan a la pantalla principal. Imaginen que las cuatro opciones del menú están numeradas de la siguiente manera:
Championship: **1** / Versus: **2** / Setup: **3** / Credits: **4**
Para usar estos códigos, "marquen" la opción con el pad y presionen **Z** para seleccionarlo. Háganlo en el orden que se indica para habilitar el truco. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido de ruedas y verán una carita sonriendo al pie de la pantalla.

Coches Normales: 4, 1, 1, 2
Podemos jugar con todos los coches normales

Coches Extra: 4, 4, 2, 4, 3, 1, 1, 1, 2
Habilita todos los coches extra además de los normales

Cuarta Temporada: 2, 1, 1, 4, 3, 3, 1
Permite que comencemos en la cuarta temporada

Quinta Temporada: 3, 1, 4, 2, 2, 3, 1, 2, 4, 1
Permite que comencemos en la quinta temporada

Sexta Temporada: 4, 3, 2, 1, 1, 4, 1, 2, 3, 1, 4, 3, 3
Permite que comencemos en la sexta temporada

Créditos alternativos: 3, 3, 1, 2
Podemos ver los créditos que solo se ven al terminar la sexta temporada

Wienermobile: 4, 2, 3, 1, 2, 2

Coche NP: 1, 4, 2, 3, 2, 1, 3, 4

Coche con el logo "N" en 3D: 4, 2, 2, 1, 4, 1, 2, 1, 4, 3, 2, 3

Camión Open Dump: 2, 1, 0, 2

Pista adicional
Terminen la 6ta temporada en el 4to puesto o mejor en modo Championship para habilitar la pista Space Truckin.

WCW Mayhem

Todos los luchadores
Ingresá "PLYHDNGYS" como la clave PPV para destrabar todos los luchadores extra. Ojo: Los luchadores extra no pueden ser grabados, así que hay que destrabarlos cada vez que los queremos jugar.

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb

Repetición en cámara lenta
Apretá B antes de que empiece el replay instantáneo.

Repetición en cámara rápida
Manteñé X + Start durante el replay.

NHL 2K

Mensaje de Wayne Gretzkey
Creá un jugador y ponéle de nombre "**Wayne Gretzkey**" para ver el mensaje "Thanks for the memories" apareciendo sobre la sección de la foto del jugador.

Wild Metal

Pasar el nivel
Mientras estén jugando, presionen ↑, →, B, Y, ↓, ←.

Invencibilidad
Mientras estén jugando, presionen Y, →, B, ←, X, ↓.

Energía completa
Mientras estén jugando, presionen ↓(2), A, X, B, X.

Todas las armas
Mientras estén jugando, presionen A(2), →, Y, A, →.

Super velocidad
Mientras estén jugando, presionen ↑, X, ↓, B, A, Y.

Mostrar la ubicación de todos los objetivos
Mientras estén jugando, presionen Y, B, A, ←, ↓(2).

Enemigos "amigables"
Mientras estén jugando, presionen B, ↓, A, ↓, X, Y.

Armada

Continuar la partida
Apretá Start en el segundo pad inmediatamente después de que tu última nave explote para poder continuar el juego. Después, si hacés que el jugador 2 abandone el juego, vos podés seguir jugando.

Créditos Extra
Cuando terminés de escoltar a una nave a su destino, quedate con ella después que te paguen. La nave y los otros destruirán enemigos por vos e irán dejando más créditos. A veces, recibirás entre 200 y 300 créditos extra antes de volver a la base.

Resident Evil: Code Verónica

Modo Batalla
Completá el juego en cualquier modo de dificultad. Luego, el modo batalla será automáticamente salvado al VMU y ya será seleccionable en la pantalla principal. Nota: Para jugar este modo en primera persona, agarrá el rifle sniper de Alfred Ashford cuando lo deje caer (en el Disco 2).

Aero Dancing F

Aviones Extra
Completá con éxito las misiones indicadas para obtener el avión correspondiente.

Avión	Misión
T-4	Fighter Pilot 5
T-2	Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ	Fighter Pilot 20
F-15DJ	Fighter Pilot 26
F-15J	Fighter Pilot 30
F-104J	Tactical Challenge 5
F-4J	Tactical Challenge 6
F-1	Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ	Tactical Challenge 8

Blue Stinger

Todas las armas
Completá con éxito el juego en menos de cinco horas y grabá. Después, empezá un nuevo juego desde el juego salvado para obtener todas las armas, incluyendo el lanzarrayos, que no está disponible en ningún negocio ni máquina expendedora. El lanzarrayos dispara cuatro lásers buscadores de calor.

Arte oculto
Colocá el disco del juego en un lector de CD-ROM de una PC y encontrarás imágenes en formato .BMP y dos archivos de sonido en formato .WAV en el directorio "Omake".

TNN MotorSports: HardCore Heat

Colores adicionales
Compeltá el juego en modo Experto para desbloquear una tercera paleta de colores.

Beelzebub Buggy
Completá el juego en modo Experto y llegando primero.

LE-2001 Truck
Completá el juego en modo Experto y llegando primero con el Coyote.

Jet Buggy
Lográ un 100% en el test de nivel cuando estés armando tu vehículo.

Carreras adicionales para Expertos
Completá el juego en modo Experto (Championship) usando el Beelzebub Buggy.

Slave Zero

Modo Dios
Mientras juegan en modo de un solo jugador conecten el segundo pad y apreten L + R + B al mismo tiempo.

A BUG'S LIFE

Jugar con 99 vidas

En el menú principal mantené presionado R1 y presioná ✖, ●, L2. Un sonido confirmará cuando el código es aceptado.

ADIDAS POWER SOCCER

Convertir tu equipo en el "Dream Team"

Presioná L2 + R2 + ■ + ✖ muchas veces en el menú de jugadores. Seguí presionando estos botones hasta que el nombre de tu equipo se convierta en "Dream Team".

AD&D: IRON & BLOOD WARRIORS OF RAVENLOFT

Códigos de los Jefes.

Introducí los siguientes códigos en la pantalla de selección de personajes

The Avatar of Order: Presioná ■ luego → + ● simultáneamente mientras mantenés ←

Count Strahd von Zarovich: Presioná ↑ , luego girá el D-pad desde → hasta ↓ seguido por ←, R1, R2, L2, L1.

The Lord of Chaos: Girá el D-pad de ↑ a ← a ↓ y presioná ✖ + ▲

The Minion of Chaos: Mientras presionas L1 + L2 + R1 + R2 + ↑, presioná ✖.

THE ADVENTURES OF LOMAX

Selección de Nivel

Mantené ↓ en el D-pad y presioná START para pausar el juego. Mantené ↑ y presioná ▲, ●, ✖, ■. Presioná START para sacar la pausa. Presioná SELECT mientras mantenés L1 para cambiar los números que aparecen en la pantalla, cuando quieras saltar a un nivel presioná START manteniendo L1.

Volar por el nivel

Luego de haber seleccionado un nivel, mantené L1 y presioná ■ para volar. Cuando quieras aterrizar presioná ■ nuevamente.



AGILE WARRIOR F-111X

Todos los códigos deben ser introducidos mientras el juego está en pausa.

Invencibilidad: ←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ▲, ▲, ▲, ■.

Combustible y armadura al máximo: ←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ▲, ▲, ▲, ●.

Todas las armas al máximo: ←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Completar la misión: ←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓.

AIR COMBAT

Pantalla secreta de carga

Mantené ↓ R1 + ● antes de que aparezca cualquier "Loading" para ver una nueva pantalla de carga.

Juego oculto

Luego de entrar en la pantalla secreta de carga presioná rápidamente ↑, ←, ↓, → para jugar a un juego bonus.

999.999.000 creditos

Luego de entrar en la pantalla secreta de carga presioná rápidamente ↓, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ●, ▲, luego presioná ● + ▲ dos veces y la segunda vez mantenelos.

AKUJI THE HEARTLESS

Invencibilidad

Pausá el juego y mantené L2, luego presioná →, →, ←, ▲, ✖, ↑, ●, ←.

Voodoo Spells infinitos

Luego de ganar un Voodoo Spell pausá el juego y mantené L2, luego presioná ←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓.

ALIEN TRILOGY

Menú de cheats

En la pantalla de password introducí el siguiente código: **1G0TP1NK8C 1DB00TS0N**. Una nueva opción llamada "Cheats" aparecerá en el menú principal.

ANDRETTI RACING

Autos secretos

Empezá una carrera e introducí "GOBEARS!" o "GOBRUINS!" como tu nombre para recibir siete autos nuevos más seis F-1, respectivamente.

ARCADE'S GREATEST HITS: THE WILLIAMS



COLLECTION I

Acceder al menú de cheats

Comenzá cualquier juego y presioná L1 + L2. Cuando aparezca la pantalla de opciones, presioná ✖ para ver el menú de cheats.

ASSAULT RIGS

Todas las armas e items

Mientras estás jugando presioná ←, →, ←, ←, →, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.

Invencibilidad

Mientras estás jugando, presioná ←, DISPARO, ←, DISPARO, ←, ←, DISPARO, →, DISPARO, →, DISPARO, DISPARO.

AUTO DESTRUCT

Mientras estás jugando, pausá el juego y luego presioná ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1 para acceder al menú de cheats. Desde ahí podés entrar los próximos códigos.

Más Nitros: Presioná L1, ●, ↓, L1, ↑, ■, ●, R1.

Invulnerabilidad: Presioná L1, L1, L1, L1, ←, ●, ●, ■, L1.

Pasar la misión: Presioná L1, →, ↓, ←, ↑, R1.

Seleccionar la misión: Presioná ↑, ↓, ●, L1, R1, L1, ●, ↑, ↓.

BATMAN FOREVER

Jugar con los villanos

Cuando eligas al jugador mantené ✖ + ● + L2 con el 2do. controlador.

BATTLE ARENA TOSHIDEN

Jugar con Gaia

Mientras aparece la pantalla del título presioná ↓, ↙, ←, ■. Si el truco sale bien deberías escuchar "FIGHT!". En la pantalla de selección de jugador colocate sobre Eiji, mantené ↑ y presioná cualquier botón de ataque.

Jugar con Sho

Primero entrá el código de Gaia, luego dejá que el juego vaya a la demostración. Presioná START en el 2do. controlador para volver al título, y mientras aparecen las palabras presioná →, ←, →, ← y luego ■. Si el truco sale bien deberías escuchar "FIGHT!" y el texto se tornará azul. Andá a la pantalla de selección de jugador, andá a Kayin, presioná ↓ y ■.

BATTLE ARENA TOSHIDEN 2

Jugar con Uranus y Master

Mientras las opciones van apareciendo en la pantalla del título presioná rapidamente R1, L2, ✖, L1, R2, ●, en el 1er. controlador.

Jugar con Sho y Vermillion

Lo mismo que con Uranus y Master sólo que el código que tenés que entrar es ●, R2, L1, ✖, L2, R1 en el 2do. controlador. Los nuevos personajes aparecerán después de Chaos.

Jugar la final

Presioná ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ + ▲ en la pantalla del título.

BLACK DAWN

Volar por los edificios

Pausá el juego y presioná SELECT, L2, SELECT, R2, ■, ■, ■, ■.

Invencibilidad

Pausá el juego y presioná SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ■.

Selección de nivel

En la pantalla del menú principal, mantené ← + L2 luego SELECT; un sonido confirmará el código.

Combustible y armadura al máximo

Pausá el juego y presioná SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ●.

Armas al máximo

Pausá el juego y presioná SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L2, R1, R2.

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas

En la pantalla del menú principal presioná ■, ←, ■, →, ●, ↓, ●, ↑. Seleccioná en el menú "SOLO SURVIVOR MODE". Volvé al menú principal y comenzá tu juego.

BLASTO

Arma al máximo de pontencia

En la pantalla del menú principal, presioná →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ↑, ↓, →.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Llenar el medidor de sangre

Mientras estás jugando presioná ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

Llenar el medidor de magia

Mientras estás jugando presioná →, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.



BOGEY DEAD 6

Activar a todos los jugadores

En la pantalla en donde seleccionás el avión, presioná ←, ←, →, ↓, ↑, ↓, →, SELECT.

Todas las misiones

Presioná ↑, ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ▲ en la pantalla de selección de misiones.

BRAVO AIR RACE

Aviones extra

Para jugar con el F16 y el Stealth mantener R1 y L2 en el 2do. contro-

lador en la pantalla del título, luego presioná SELECT 20 veces. Tenés que hacerlo antes de que te aparezca el Ranking. Un sonido confirmará el código aceptado.

C: THE CONTRA ADVENTURE

Seleccionar nivel

En la pantalla del menú principal, presionar ←, ↑, →, ■, ■, ▲, ▲, ↓.

Vidas ilimitadas

En la pantalla del menú principal, presionar ↑, →, ■, ▲, →, ←, ■, ▲.

Super bombas ilimitadas

En la pantalla del título, presionar ■, ■, →, ↓, ↓, ←, ■, ▲.

CARDINAL SYN

Acceso a todos los caracteres excepto Kron y Syn

Presionar L1, R2, R1, ■, ↓, ●, ↓, L2, ■, ■, ■, ■, en la pantalla del título.

Acceso a Syn

Presionar R1, →, R2, ■, R1, ↓, R1, R2, R2, ●, en la pantalla de título.

Acceso a Kron

Presionar L2, L2, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ●, L1 en la pantalla del título.

CONTRA: LEGACY OF WAR

Selección de nivel

En la pantalla de título, presioná L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2, L2.

Continuaciones ilimitadas

En la pantalla de título, presioná L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

Vidas ilimitadas

Para habilitar este código, presioná L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓ en la pantalla del título. Para usarlo, presioná ▲ + ● mientras estás jugando.

COOL BOARDERS 3

Activar a todos los personajes

Para acceder a todos los corredores, entrá tu nombre como "open_em" en la pantalla de torneo.

Activar todas las pistas

Para acceder a todas las pistas, entrá tu nombre como "wonitall" en la pantalla de torneo.

CRASH BANDICOOT

Passwords

Para empezar con la mitad de los niveles completos entrá este password:



▲▲▲■■■▲●
●✖■■▲▲●●
●✖■■■●▲●

Para acceder a todos los niveles (32), ambas llaves y todas las gemas, entrá el siguiente password:



▲▲▲▲✖■▲▲
▲▲▲✖▲●▲▲
▲●■▲✖✖✖✖

CROC: THE LEGEND OF THE GOBBOS

Seleccionar el nivel

Para acceder a todos los niveles incluyendo la isla secreta, introducí el siguiente password: ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2

Acceder al menú de cheats

Mantené L1 y presioná ▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ● en la pantalla del título. Luego, mientras estás jugando, presioná L2 + R2 para ver el menú de cheats.

Cristales infinitos

Mantené L1 y presioná ■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, → en la pantalla del título. Cuando estés jugando el juego mantené ■ para agregar 100 cristales a tu inventario. Esto lo podés hacer todas las veces que quieras.

Vidas infinitas

Mantené L1 y presioná ●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓ en la pantalla del título.

DEAD IN THE WATER

En el menú principal, mantené apretado ■ y ●. Mientras, y con estos botones apretados, realizá la combinación indicada para cada truco. Si lo hiciste correctamente escucharás una gallina.

Modo Dios (invencible): R2, L2, R1, R2

Misiles infinitos: L1, R1, L1, L2

Olas grandes: R2, L1, R1, R1

Armas especiales ilimitadas: R1, L1, L2, L2

Turbo ilimitado: L2, R2, L2, R1

Más dinero: L1, R1, R1, R2

Mejoras para el bote al máximo: L1, R2, L2, L1

Modo RC (mini botes): L1, L1, L2, L1

Botes Gallina: R1, R1, R2, L2

Todas las pistas: L2, L2, R1, L1



DEADLY SKIES

Aviones extra

Escriban los siguientes códigos en la pantalla de selección de avión:

F19: ↑, ↓, R1, ●, ■, ←, L1
F117: ■, R1 R2, ■, ↑, ■, L2

Trucos para ingresar durante el juego
Usar Arma Láser: ←, ↓, →, ▲, SELECT, ←, →, ■
Incrementar Misiles "Homing": →,↓,←,↑, ▲, SELECT, R1, R2, ✖
Habilidad Infinita: →,↓,←,↑, ▲, SELECT, ←, →, ✖

Selección de nivel
En la pantalla principal, presionen: L2, L1, ▲, ↑.

Jugar en Modo VS en la pantalla del primer "Boss"
En la pantalla del modo VS, presionen L2, L1, ■, ↑

Jugar en Modo VS en la pantalla del segundo "Boss"
En la pantalla del modo VS, presionen L2, L1, ■, ↓.

DIE HARD TRILOGY

Códigos para Die Hard Trilogy 1
Para usar estos códigos pongan el juego en Pausa y mantengan apretado R2 mientras ingresan los siguientes códigos:

Modo Dios: →, ↑, ↓, ■.
50 granadas y 5 balas: →, ■, ↓, ●.
Modo gordos: →, ■, ■, ↓.
Los villanos flotan hacia arriba cuando les disparamos: ↓, ■, ▲, ↓.
Intercambiar Adelante y Atrás: →, ■, ▲, →.
Coordenadas: ←, ●, ↓, ■.
Plantas que gritan cuando les disparamos: ●, ●, ■, ■, →.
Modo Esqueletos: ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, →, →, →, →.
Modo Tonto: ↓, ●, ●, ↓, ▲, ↓.
15 balas: ↓, ■, ■, →.
Munición ilimitada para la escopeta: →, ↑, ↓, ↓, ■, →.
Usá estos trucos para ir sumando munición a las armas

Códigos para Die Hard Trilogy 2
Para usar estos códigos poné el juego en Pausa y mantené apretado R2 mientras ingresás los siguientes códigos:

Editor del mapa: →, ↑, ↓, ■.
Modo Esqueletos: ↓, ■, ▲, ↓.
Mucha munición: →, ■, ←, ●, ▲, ↓.
Modo Gordos: ←, ▲, →, y ↓.
Intercambiar Adelante y Atrás: →, ■, ▲, →.
Modo Fergus (todos son parecidos): ●, ↓, ↓, ■, ✖, ■.

DIE HARD TRILOGY

Códigos para Die Hard Trilogy 3
Para usar estos códigos, poné el juego en Pausa y mantené apretado R2 mientras ingresás los siguientes códigos:

Modo Gordos: ←, ▲, →, y ↓.
Modo Fergus (todos son parecidos): ●, ↓, ↓, ■, ✖, ■.
Coches Flotantes: →, ■, ←, ●, ▲, ↓.
2D Mode: ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←.
Modo Camará Aerea: ●, →, ↓, ■, ▲, ←.
Cámara lenta: ←, ↑, ←, ←, ■, ↓.
Cámara muy lenta: ●, ↓, ↓, ■, →.
Dados en el coche: →, ●, ←, ←, ■, ←.
999 Turbos: ●, ●, ■, ■, ↓, ↓, ✖, ✖.
Vidas infinitas: ←, ●, ↑, ↓, ■, →.

DINO CRISIS

Vestimentas alternativas para Regina
Terminá el juego para obtener dos nuevas vestimentas: "Army Fatigues" y "Battle Armor". Terminá el juego una vez más y obtendrás el vestido de Mujer de las cavernas.
Munición infinita para lanzagranadas
Terminá el juego tres veces. La cuarta vez que comencés un juegon con la partida anterior salvada, tendrás el Lanzagranadas con munición infinita en tu inventario.
Operación Wipeout
Terminá el juego en modo normal en menos de 5 horas para habilitar un juego secreto: Operación Wipeout.

DISNEY'S HERCULES

Passwords
Usá estos passwords para acceder al nivel deseado:

Hero's Gauntlet	Hydra, Medusa, Escudo, Medusa
Centaur's Forest	Centauro, Hercules, Minotauro, Arquero
Big Olive	Centauro, Escudo, Hydra, Hercules
Hydra Canyon	Escudo, Casco, Escudo, Soldado
Medusa's Lair	Arquero, Pegaso, Arquero, Centauro
Cyclop's Attack	Casco, Pegaso, Hercules, Arquero
Titan Fight	Soldado, Escudo, Escudo, Rayo
Halls of Eternal Torment	Medusa, Soldado, Centauro, Pegaso
Vortex of Souls	Soldado, Rayo, Soldado, Centauro
Videos intermedios	Pegaso, Soldado, Centauro, Soldado

DISRUPTOR

Para usar estos trucos, mantené apretado SELECT y presioná la combinanción que se indica a continuación:

Todas las armas	L1, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ●, ▲
Energía completa	L1, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ✖
Invulnerable	L1, ●, ●, ■, ●, ▲, ✖, ✖, ●

Passwords de los niveles

Chemical Factory ■, ●, ✖, ●, ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ✖, ■
Rooftops ✖, ▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ▲
Jupiter Station ▲, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ●, ✖, ▲, ■, ■
Triton ✖, ●, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ●, ▲
Mars ●, ✖, ●, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ●, ✖, ▲, ✖
Antarctica ■, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ▲
IO ●, ■, ●, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ▲, ✖, ✖,
Reactor ■, ✖, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ●, ●
Orbiting Habitat ■, ●, ✖, ✖, ■, ✖, ▲, ●, ■, ●, ▲, ●,
Dream ▲, ▲, ✖, ✖, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ●
Prison ●, ■, ▲, ●, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■
Fortress ▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ●, ✖, ●, ■, ✖, ●

DOOM

Para usar estos códigos, poné el juego en Pausa e ingresá los siguientes códigos:

Todas las armas y munición
✖, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

Todo el mapa
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■.

Modo Dios
↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●.

Pasar de nivel
→, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✖.

Mapa con objetos
▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●.

Visor de Rayos X
L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✖, →.



Passwords

Nivel	Energía	Armadura	Armas	Password
2 - Plant	125%	200%	Todas	CR!3WDD3DB
3 - Toxin Refinery	200%	200%	Todas	3JJCMK8W64
4 - Commnad Control	200%	200%	Todas	03LTJ0Y!02
5 - Phobos Lab	200%	200%	Todas	H33!1HFTFTHK
6 - Central Processing	200%	200%	Todas	04MSKZX9Z1
7 - Computer Station	125%	200%	Todas	YTTLCXLXV
8 - Phobos Anomaly	200%	200%	Todas	09SMBY04YW
9 - Diemos Anomaly	200%	200%	Todas	7KKBLD7V53
10 - Containment Area	100%	200%	Todas	FM4217GSGJ
11 - Refinery	200%	200%	Todas	H!!3WDGLDB
12 - Deimos Lab	200%	200%	Todas	07QPDW26WY
13 - Cmd Center	350%	150%	12346	WTXQ9C3W12
14 - Halls of the Damned	100%	200%	123456	RBR4G!LDLN
15 - Spawning Vats	300%	175%	1236	WTXQ9C3W11
16 - Hell gate	50%	75%	1234567	548C7DFWYX
17 - Hell Keep	100%	125%	1234567	JOC89DZPQS
18 - Pandemonium	100%	125%	1234567	JGB9CT0NRT
19 - House of Pain	100%	200%	Todas	9QLTKR0!02
20 - Unholy Cathedral	100%	200%	Todas	78M63QX921
21 - Mt. Erebus	200%	200%	Todas	S!61FHVQJG
22 - Limbo	200%	200%	Todas	33QHFTT6WY
23 - Tower of Babel	200%	200%	Todas	VBGQPJ!Y46
24 - Hell Beneath	200%	200%	Todas	ZYKTLW7V53
25 - Perfect Hartred	200%	200%	Todas	0DJSM4HW64
26 - Sever the Wicked	200%	200%	Todas	LS5YPTCRKH
27 - Unruly Evil	200%	200%	Todas	ZDJSMVRW64
28 - Unto the Cruel	200%	200%	Todas	1YKTX4QV53
29 - Twilights Descends	200%	200%	Todas	XKF6R8LZ97
30 - Threshold of Pain	200%	200%	Todas	DJX07Q4HTR
31 - Entryway	200%	200%	Todas	C0W1!QNJQS
32 - Underhalls	125%	200%	Todas	VM!3V1D3DB
33 - The Gauntlet	150%	200%	Todas	W394W2DMFC
34 - The Focus	125%	200%	Todas	ZQ58ZKJRKH
35 - The Waste Tunnels	175%	200%	Todas	Z758ZKJ8KH
36 - The Crusher	200%	200%	Todas	5C2V3DQBNL
37 - Dead Simple	200%	200%	Todas	NCKBLX7V53
38 - Tricks and Traps	200%	200%	Todas	1Q580FCRKH
39 - The Pit	100%	200%	Todas	HTMSKZZ9Z1
40 - Refueling Base	200%	200%	Todas	WS58ZKCRKH
41 - O of Destruction!	200%	200%	Todas	CSNRG2W820
42 - The Factory	200%	200%	Todas	WT670JBQJG
43 - The Inmost Dens	200%	200%	Todas	DQLTJ1Y!02
44 - The Suburs	100%	200%	Todas	2N94VFFMFC
45 - Tenements	200%	200%	Todas	CQLTJ0Y!02
46 - The Courtyard	200%	200%	Todas	WR492GDSGJ
47 - The Citadel	200%	200%	Todas	PFFGXH3777
48 - Nirvana	200%	200%	Todas	JWCJV2X479
49 - The Catacombs	200%	200%	Todas	CJJTM35964
50 - Barrels of Fun	200%	200%	Todas	M!T174XZXV
51 - Bloodfalls	200%	2005	Todas	5770MX2CDF
52 - The Aband. Mines	200%	200%	Todas	YJLW3PPCPM
53 - Monster Condo	200%	200%	Todas	DKKBLM58J3
54 - Redemption Denied	200%	125%	Todas	7L3!266DJK
55 - Fortress of Mystery	200%	200%	Todas	4680Q7B5BD
56 - The Military Base	200%	200%	Todas	T3QP7W26WY
57 - The Marshes	200%	200%	Todas	RNSM5YYMYW
58 - The Mansion	200%	200%	Todas	HWKB!57V53

DRIVER

Estos trucos deberás ingresarlos en el menú principal lo más rápido posible. Si lo hiciste correctamente, el código se habili-

tará en la pantalla de "cheats".

Gran Suspensión
R2, L2, R1,R2,L2,L1,R2,R2,L2,L2,L1,R2,R1
Invencibilidad
L2, L2, R2,R2,L2,R2,L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Coches en miniatura
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
No te corre la policia
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Este truco activa la opción Inmunidad en el menú de "cheats"
Tracción Trasera
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Pantalla dada vuelta
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Ver Créditos
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1
Habilitar todos los trucos
Para hacer esto deberás jugar sin ningún truco activado y salvar el juego recién en el último nivel, "President's Run". Una vez salvado, al volver al menú, tendrás todos los trucos habilitados en el menú de "cheats".

EHRGEIZ

Personajes Secretos
Para usar estos trucos, mantené apretado SELECT y presioná la combinanción que se indica a continuación:

Koji Masuda
Ganá el juego usando un personaje que sea varón.

Clair Andrewsi
Ganá el juego usando un personaje que sea mujer.

Yuffie Kisaragi
Terminá el juego usando a Cloud Strife.

Vincent Valentine
Terminá el juego usando a Tifa Lockhart

Zax
Terminá el juego con todos los personajes de Final Fantasy VII.

Django (también conocido como Neo-Red XIII)
Terminá el juego con todos los personajes de Ehrgeiz (todos menos los de FF7)

Tercera vestimenta para los personajes normales de Ehrgeiz
Para esto deberás:
Terminar el modo arcade sin continuarlo.
Terminar el modo arcade y obtener a Ehrgeiz con cualquier personaje.
Hacer un combo de 10 hits en modo práctica.
Sumar 35.000 puntos en Battle Beach.
Sumar 2.000 puntos en Infinite Battle.

Obtener todas las FMV
Hacé un puntaje perfecto en Evil Panel (la computadora tiene que tener 0 paneles)
Ganale a la computadora en Battle runner en cualquier nivel y con cualquier número de vueltas.

EVIL ZONE

Jugar como Ihadurca
Ganá el juego en Modo Story con dos personajes, y luego con Setsuna. Ihadurca aparecerá en la pantalla de selección de personaje



FADE TO BLACK

Para habilitar los siguientes códigos, ingresá el password ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲. Recibirás un mensaje que dice "Invalid Code". Ignoralo y salí de la pantalla. Volvé nuevamente a la pantalla de passwords y utilizá alguno de estos códigos:

Escudo ilimitado	■, ●, ●, ■, ▲, ✖.
Invencibilidad	▲, ✖, ▲, ▲, ■, ●.
Test de Cine	■, ✖, ●, ▲, ●, ✖.

Passwords de Nivel

Nivel	Password
1	■, ●, ▲, ✖, ●, ■.
2	▲, ●, ✖, ●, ■, ✖.
3	✖, ●, ✖, ●, ▲, ✖.
4	✖, ■, ▲, ●, ●, ▲.
5	■, ■, ▲, ✖, ✖, ▲.
6	▲, ✖, ✖, ✖, ✖, ●.
7	●, ●, ▲, ✖, ▲, ✖.
8	■, ■, ✖, ▲, ■, ■.
9	▲, ✖, ✖, ▲, ●, ▲.
10	✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖.
11	●, ■, ✖, ✖, ■, ✖.
12	■, ▲, ✖, ■, ●, ✖.
13	✖, ✖, ●, ▲, ●, ▲.

FANTASTIC FOUR

Opciones extra
En el modo opción, "marcá" la opción Entrenamiento y presioná

R1, R2, L1, L2 simultáneamente.

FELONY 11-79

Coches Secretos

Cumplí las siguientes condiciones para habilitar los coches secretos:

PCS - Terminá la 1era fase dentro de los 4 minutos.
GTI - Terminá la 2da fase dentro de los 4 minutos.
DBL - Terminá la 3ra fase dentro de los 4 minutos.
VPR - Destruí 1 millón en la 1ra fase y pasá el nivel dentro del límite de tiempo.
ELS - Destruí 2.5 millones en la 2da fase y pasá el nivel dentro del límite de tiempo.
360 - Destruí 25 millones en la 3ra fase y pasá el nivel dentro del límite de tiempo.
F1 - Pasá la 1ra fase sin daño.
PLC - Pasá la 2da fase sin daño.
TNK - Pasá la 3ra fase sin daño.
GTK - Pasá por el medidor de velocidad en nivel 2 a más de 114 mph.
SSP - Pasá por el medidor de velocidad en nivel 2 a más de 144 mph.
RCC - Encomtrá este coche en la esquina izquierda del mall en el nivel 3.

FIFTH ELEMENT

Selección de Nivel

En el menú principal presioná L1, L2, R2, R1, SELECT, START.

FIGHTING FORCE

Selección de nivel e invencibilidad

En el menú principal mantené apretado ←+ ■ + L1 + R2 hasta que aparezca " Cheat Mode" al pie de la pantalla.

Vidas ilimitadas

Poné el juego en pausa y presioná →, ■, ▲, ■, ▲, ✖

G-DARIUS

Ver todas las "movies"

Marcá "movie" en el menú de opciones y presioná ↓, ↑, ↓, ↑, luego mantené apretado R1+ R2 + L1 + L2 y presioná START.

G-POLICE

Todas las armas y munición ilimitada

En la pantalla de armas, mantené apretado L1 + R2 + ● y presioná ←.

Escudos ilimitados

En la pantalla de "Briefing" mantené apretado L1 + R2 + ■ y presioná ←.

Utilizá estos códigos en la pantalla de Passwords

BENIHILL	-	Coches de apoyo más rápidos
WOOWOO	-	Sirenas
SUPACAM	-	Diferente ángulo de cámara
ALSECRET	-	Habilita todos los secretos

Manejar un coche en modo práctica

Luego de terminar el juego, volvé al modo de Entrenamiento. Andá pasando por las opciones hasta llegar a SECRET 3.

GHOST IN THE SHELL

Selección de nivel

En la pantalla principal, presioná R2, R1, ■, ■, ↑, ↓, R2, R2.

Imagen final de alta resolución

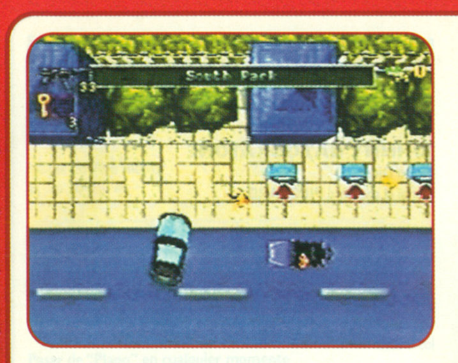
Terminá el juego sin morir y sin continuar para ver el arte de caja japonés que aparacerá luego de los créditos.



GRAND THEFT AUTO

Usá alguno de estos códigos como nombre de jugador para activar su función:

GROOVY	Todas las armas
WEYHEY	9.999.990 puntos
BLOWME	Coordenadas
EATTHIS	"Wanted Level" al máximo
THESHIT	Todos los objetos
TURF	Todas las ciudades
MADEMAN	Todas las ciudades y armas
BSTARD	Todas las ciudades, armas infinitas y 99 vidas
FECK	Libery City parte 1 y 2
TVTAN	San Andreas parte 1 y 2
SATANLIVES	99 vidas
EXCREMENT	Multiplicador x5
PECKINPAH	Armadura, todas las armas, y una tarjeta "Get out of Jail Free"
URGE	Todas las ciudades parte 1 y 2 excepto Vice City 2
CAPRICE	Todas las ciudades parte 1 y 2
INGLORIOUS	Todas las ciudades
HANGTHEDJ	Todas las ciudades, mucho dinero, todas las armas y un loro.
SKYBABIES	Selección parcial de nivel (hasta Mandarin Mayhem).



GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Usá alguno de estos códigos en la pantalla de password:

HAROLDHAND
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, una tarjeta "Get out of Jail Free", armadura, foto de un loro, 9.999.990 puntos, 99 vidas, multiplicador x5, sin policia, y ver coordenadas.

GETCARTER
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, una tarjeta "Get out of Jail Free", armadura, 99 vidas, multiplicador x5, "Wanted Level" al máximo, y ver coordenadas.

FREEMANS
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, una tarjeta "Get out of Jail Free", armadura, multiplicador x5.

DONTMESS
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, una tarjeta "Get out of Jail Free", armadura.

TOOLEDUO
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, una tarjeta "Get out of Jail Free", armadura.

RAZZLE
Todos los niveles.

READERWIFE
Todos los niveles.

MAYFAIR
Niveles de Londres 1-2.

PENTHOUSE
Niveles de Londres 1-3.

MCVICAR
99 vidas.

BIGBEN
9.999.990 puntos.

SIDEBURN
Multiplicador x5.

OLDBILL
"Wanted Level" al máximo.

GRASS
Sin policia.

SWEENEY
Ver coordenadas.

GRAND THEFT AUTO 2

Usá **NAVARONE** como nombre de jugador para obtener todas las armas.

GUILTY GEAR

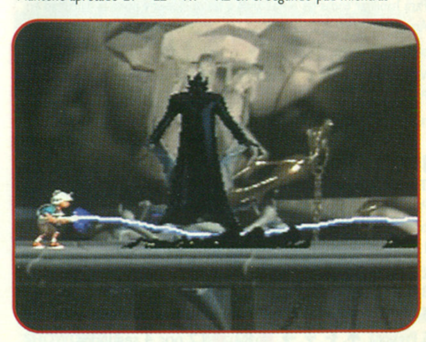
Jugar como Baiken
Para habilitar a Baiken para los modos práctica y versus deberás terminar el juego con Sol o Ky sin continuar.

Jugar como Testament y Justice
Para luchar como Testament y Justice, completá el modo arcade con nivel de dificultad normal. Podés usar Continues.

Dificultad Experto
Cuando arranqués tu PlayStation mantené apretado ■ + R2 + L1 + ↓. Hacelo hasta que aparezca la pantalla de "Now Loading".

HEART OF DARKNESS

Menú de trucos
Mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 en el segundo pad mientras



prendés la PlayStation. Seguí con los botones apretados hasta que el juego cargue, y allí entrá a la pantalla de opciones.

HELLO KITTY'S CUBE FRENZY

Opciones Extra

Presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←,→, ←,→, ↓, ↑ en la pantalla que dice "Press Start".

HOTSHOTS GOLF

Canchas "Espejo"

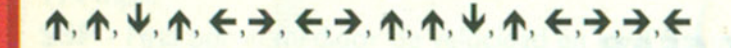
"Marcá" una cancha en la pantalla de selección de canchas, luego mantené apretado L1 + L2 y presioná ✖.

Cambiar golpe

Presioná L1 + R1 + ✖ mientras elegís un golfista. Esto cambiará la mano con la que golpea el golfista.

Habilitar todos los jugadores y canchas

Mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 en el segundo pad. Cuando el logo aprarezca hacé esta combinación sin soltar los otros botones:



IN THE HUNT

Continues Extra

Cuando destruyas tu última nave, mantenné apretado ▲+ SELECT y presioná START para agregar 5 Continues.

Selección de nivel

En el menú principal mantené apretado ↑/←+ SELECT y presioná ●.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Correr contra Jeremy McGrath

Escribí como nombre de piloto MCGRATH para correr contra Jeremy.

JET MOTO

Todas las pistas

Para habilitar todas las pistas andá a las opciones y poné la dificultad en Amateur y al "Trophy Presenter" en varón (male). Volvé a la pantalla principal y apretá: ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →.

Volvé a las opciones apretando ←, ✖. Ahora, poné la dificultad en Profesional y al "Trophy Presenter" en "Rider's Choice". Andá otra vez al menú principal y presioná: ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →.

JET MOTO 2

Todas las pistas

Para habilitar todas las pistas, realizá todos estos pasos exactamente como se detalla. Poné el juego en MASTER y a 5 laps por carrera.

1. Presioná ✖ en Li'l Dave y volvé a la pantalla principal.
2. Presioná ↑, ←, ↓, →, R2, R1, L2, L1.
3. Poné el juego en 3 laps por carrera.
4. Presioná ✖ en Wild Ride y volvé a la pantalla principal.
5. Presioná ↑, ←, ↓, →, ■, R2, ●, L2 por 4 segundos. Escucharás un tono.
6. Poné en juego en dificultad AMATEUR con los turbos en off.
7. Presioná ✖ en Bomber y volvé al menú principal.
8. Presioná ↑, ↓, ↑, ←,→, ↑, ↓, ↑, ←,→ durante 4 segundos.
9. Poné la dificultad en PROFESIONAL y poné los turbos en On nuevamente.
10. Finalmente, presioná R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2.

JOHNNY BAZOOKATONE

Modo Dios

Escribí el password **PILCHARD**.

Selección de nivel

Escribí el password **KRISTIAN**.

JUDGE DREDD

Usá estos códigos como nombre en la tabla de High Score para activar los trucos:

Personajes Deformados	!PEMON?
Invencibilidad	!EIKKIN
Diez Créditos	!BEDSTRAW
Ver secuencia final	?LOVESEXY?

JUMPING FLASH

Nubes Rápidas

En la pantalla de presentación, mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná ↑.

Seleccionar el nivel

En el menú principal presioná: ↑, ↑, ↓, ↓, ✖, ✖, ←,→, ←, →, ✖, ▲, ✖, ▲. Si lo hiciste correctamente, el menú se volverá rojo. Presioná START para seleccionar un nivel.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Para todos estos trucos deberás poner el juego en pausa y mantener apretado L1 + R1 seguido de la combinación para cada truco:

Aerial Reaver

✖, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑

Constrict

↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓

Debug Mode

↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓

Fire Glyph

↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →

Fire Reaver

↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ●, →, ↓

Force

←,→, ●, ←,→, ←



Force Glyph
↓, ←, ▲, ↓, ↑

Dañar a Raziel
←, ●, ↑, ↑, ↓

Hacer un Fire Reaver
▲, →, ↓, ●, ↑

Magia al máximo
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←

Pasar a través de las barreras
↓, ●, ●, ←, →, ▲, ↑

Pasar de "Plano" en cualquier momento
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓

Soul Reaver
↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →

Sound Glyph
→, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓

Stone Glyph
↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →

Sunlight Glyph
←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←

Pasar al siguiente nivel en energía
→, ✖, ←, ▲, ↑, ↓

Trepar las paredes
▲, ↓, L2, →, ↑, ↓

Water Glyph
↓, ●, ↑, ↓, →

LOADED

Munición Extra
Para conseguir munición extra poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados presioná: ↓, →, ●, ←, →, ●. Desde ahora podrás poner el juego en pausa y rellenar la munición del arma seleccionada.

Vidas Extra
Ponén el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados, presioná: ←, ↓, →, ▲, ■, ✖, ●.

Bombas gratis
Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados, presioná: R1, R2, ✖, ▲, ■, ●, R1, R2, ●, ●, ■.

Curarse
Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados, presioná: →, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ●. Desde ahora podrás poner el juego en pausa y rellenar la energía.

Selección de nivel
Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados, presioná: ↑, →, ↓, ←, ▲, ●, ✖, ■, ✖, ▲, ■, ●

Pasar de nivel
Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados, presioná: ✖, R1, ▲, R1, ■, ●, R2, R2, ✖, ↓, ▲, ✖

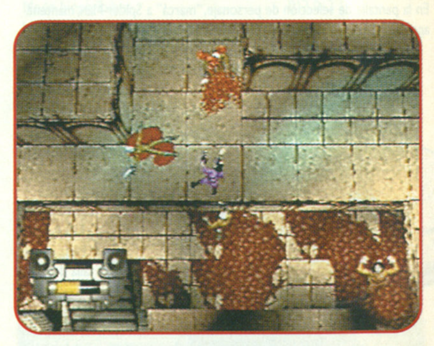
Mejorar las armas
Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 por 10 segundos. Con estos botones apretados, presioná: ↓, →, ↓, →, ▲. Desde ahora podrás poner el juego en pausa y elegir las mejoras o power-ups para las armas.

LOST VIKINGS II: NORSE BY NORSEWEST

Invencibilidad
Usá como password **CH3T**.

MACHINE HUNTER

Usá los siguientes códigos en la pantalla de passwords para activar los trucos:



INVINCIBLE	Invencibilidad
NO_MISSION	Habilitar todas las salidas
****URANUS****	Continues infinitos
2UNLIMITED	Mejoras para las armas infintas
SHOWDROIDS	Secuencia de introducción alternativa
GRIMREAPER	Elimina a los oponentes de un solo tiro
LAZYPLAYER	Todos los power-ups
GET_SACKED	Pelear con los enemigos finales solamente
SHOWCREDIT	Ver créditos
****SATURN****	Ver secuencia final

MARCH MADNESS '98

Equipo especial de mujeres

Comenzá una nueva temporada y seleccioná División 1 vs New México. Salí de esta pantalla y entrá en el modo Exhibición. Luego, elejí División 1 para acceder a los nuevos equipos de mujeres.

MARCH MADNESS '99

Equipo Alien
En la pantalla de selección de controladores, escribí ROSWELL como nombre para un juego de exhibición.

Jugadores de los 60's y 70's
En la pantalla de selección de controladores, escribí OLDTIME como nombre para un juego de exhibición.

Jugadores pequeños
En la pantalla de selección de controladores, escribí OOMPA como nombre para un juego de exhibición.

Jugadores grandes
En la pantalla de selección de controladores, escribí FATTONY como nombre para un juego de exhibición.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Modo de trucos
En la pantalla de menú principal, "marcá" Options y apretá R1, ●, ←, ▲, ▲.

Jugar como Armored Spider-Man
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Spider-Man, mantené apretado SELECT y presioná piña o patada.



Jugar como Mephisto
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Omega Red, mantené apretado SELECT y presioná piña o patada.

Jugar como US Agent
En la pantalla de selección de personaje "marcá" a M. Bison, mantené apretado SELECT y presioná piña o patada.

Jugar como Shadow Charlie
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Dhalsim, mantené apretado SELECT y presioná piña o patada.

Jugar como Dark Sakura
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Hulk, mantené apretado SELECT y presioná piña o patada.



Jugar como Mech Zangief
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Blackheart, mantené apretado SELECT y presioná piña o patada.

Jugar como Cyber Akuma
Terminá el juego sin continuarlo y con cualquier personaje. En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Akuma, y presioná SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT y presioná piña o patada.

Jugar como Apocalypse
Terminá el juego sin continuarlo y con cualquier personaje. En la pantalla de selección de personaje "marcá" a Akuma, y presioná SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT y presioná piña o patada.

METAL GEAR SOLID

Unidad "Stealth" y Bandana
Para obtener alguno de esos ítems depende de si se resisten o no a la secuencia de tortura de Revolver Ocelot. Si te entregás obtendrás la unidad "Stealth" cuando terminés el juego, que te permitirá moverte sin ser visto por casi nadie durante el juego. Si te resistés obtendrás la bandana que te da munición infinita para todas las armas.

Snake en Smoking
Para obtener a Snake en un elegante Smoking deberás terminar el juego dos veces, una con cada final y salvar el juego. A la tercera vez que jugués, Snake se pondrá el Smoking cuando suba por el elevador al principio del juego.

Espiando a Meryl
Hay varias formas de espiar a Meryl. La primera es cuando estés dentro de las tuberías de aire cuando vas a rescatar al jefe de DARPA, Meryl estará sin pantalones. Ahora, salí de las tuberías, volvé a entrar y verás a Meryl haciendo flexiones. Repetí la operación y Meryl estará elongando contra la pared. Si volvés a entrar verás a Meryl haciendo flexiones pero sin pantalones.
Otro momento en el cual verás a la señorita en paños menores será cuando la encuentres en el baño de mujeres justo antes de luchar con Psycho Mantis. Si la seguís de cerca al baño, ella no tendrá tiempo de cambiarse totalmente de ropa.

Ruborizando a Meryl
Sabemos que Meryl trata de hacerse la dura pero en el fondo es una chica tímida. Si no nos crees, mantenele la mirada hasta que se ponga toda colorada.

Snake apesta
Sabemos que pegarle a Meryl es algo muy rudo, y la mayoría de las veces ella reaacionará violentamente. Sin embargo, justo luego de que pasés las "Wolf Caverns" y te encuentres con Meryl, golpeala y, apenas lo hagas, usá "Cardboard Box". Meryl ordenará a uno de los lobos que haga sus necesidades en vos. Ahora apestarás, pero la próxima vez que pasés por las "Wolf Caverns" los lobos no te atacarán.

Enojando a Mei Ling
Mei Ling es una buena chica, pero continuá llamándola sin grabar y se mostrará menos comunicativa. Hacelo seis veces y te sacará la lengua.

MICRO MACHINES V3
Usá estos códigos como nombre de jugador. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación.

CATLIVES	8 vidas en modo de un solo jugador
3LIVES	3 vidas en multi-player
GIMMEALL	Todas las pistas en modo multiplayer
TANKS4ME	Tanques en todas las pistas en modo multiplayer
NOTANKS	Desactiva las armas de tanques en modo multiplyer
WINTERY	Nieva cuando ganamos

Transformar el coche en cualquier objeto
Poné el juego en pausa y presioná ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

Objetos Flotantes
Poné el juego en pausa y presioná ■, ▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ✖.

Doble Velocidad
Poné el juego en pausa y presioná ■, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.

Grandes Saltos
Poné el juego en pausa y presioná ■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓. Si lo hiciste bien se escuchará un sonido de confirmación.

Modo Debug
Poné el juego en pausa y presioná ■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, ✖. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación. Luego, usá alguna de estas combinaciones para activar los trucos:

Ganar la carrera en curso	SELECT + ✖
Cambiar vista	SELECT + Pad de direcciones
Agrandar / achicar vista	SELECT + L2 o SELECT + R2
La CPU controla tu coche	SELECT + ■
Destruir todos los coches	✖ + ▲ + ● + ■

MBL '99
Super Jugador
En la pantalla de creación de jugadores, escribí "Scott Murray" como nombre de jugador.

Secuencia FMV de bloopers
Entrá al menú principal y vean la demo del juego. Miren hasta la mitad y verán una secuencia de bloopers.

MBL 2000
Hacer un Homerun
Cuando estés a punto de batear, usá tu "swing" y presioná diagonalmente ↑ / ← + L2 + R1 + ✖ cuando arrojés la pelota. Si le pegan a la pelota harán un Homerun.

Super Jugador
En la pantalla de creación de jugadores, escribí "Scott Murray" como nombre de jugador.

MORTAL KOMBAT 4
Antes de usar estos códigos, explicaremos cómo funcionan. Los Kombat Kodes son los íconos que ves en la pantalla de Versus. Tres son controlados por el primer jugador y los otros tres por el segundo jugador. Apretando una combinación de piñas bajas, bloqueo, y patada baja, podés cambiar los íconos para obtener un número de códigos. Los Kombat Kodes listados abajo indican el número de veces que necesitás apretar los botones correspondientes. Por ejemplo, si el Kombat Kode es 111 111, tendrás que apretar Piña baja, Bloqueo y Patada baja, ambos jugadores al mismo tiempo.

Kombat Kodes

Un golpe y ganás	123 123
Modo Noob Saibot	012 012
Lluvia Roja (pantalla que llueve solamente)	020 020
Kombate explosivo	050 050
No perdés las armas	002 002
Desactivar arrojar objetos	100 100
Desactivar "Max damage"	010 010
Desactivar "Max damage" y arrojar objetos	110 110
Aparecen armas al azar	111 111
Comenzar con arma aleatoria	222 222
Comenzar con las mismas armas	444 444
Varias armas	555 555
Combate silencioso	666 666
Cabezones	321 321



de next level extra y next level!

números atrasados

NUMERO 1 (NEXT LEVEL): Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter- Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...
NUMERO 2 (NEXT LEVEL): Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid - Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...

NL EXTRA NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NUMERO 3 — Marzo 1999



Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...

NUMERO 4 — Abril 1999



Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...

NUMERO 5 — Junio 1999



Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!

NUMERO 6 — Julio 1999




Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...

NUMERO 7 — Agosto 1999

Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...

NUMERO 8 — Septiembre 1999



Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

NUMERO 9 — Octubre 1999



Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

NUMERO 10 — Noviembre 1999



Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

NUMERO 11 — Diciembre 1999



Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémañía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

NUMERO 12 — Enero 1999



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

NUMERO 13 — Febrero 1999



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a las siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

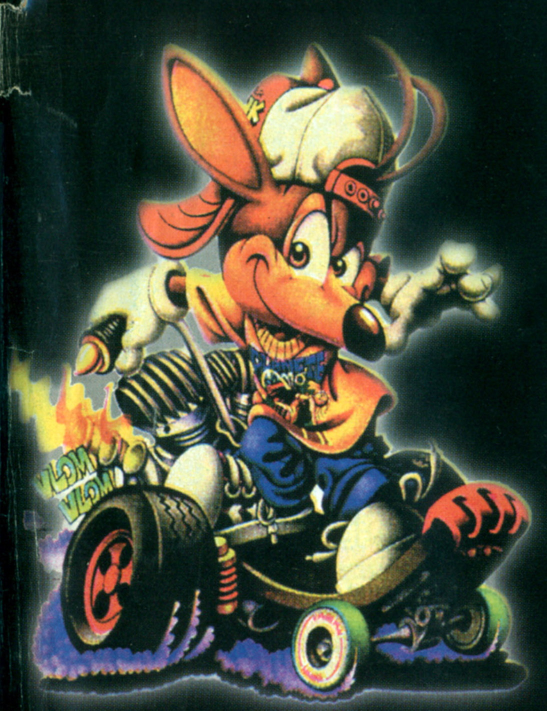
Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - **$2,90**
Next Level - **$4,90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

CLUB TAKU



ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64:
MARIO PARTY 2 - TARZAN
POKEMON STADIUM

PLAYSTATION:
TOMBA 2 - MACROSS VFX 2
GALERIANS - GUITAR FREAKS

DREAMCAST:
CRAZY TAXI - CODE: VERONICA
WILD METAL - MDK 2 - NHL 2000

GAME BOY:
POKEMON CARD - FIFA 2000
RESIDENT EVIL



TENEMOS LA GUITARRA
PARA EL GUITAR FREAKS!



SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

Dreamcast

LA NUEVA GENERACION EN CONSOLAS

SOUL CALIBUR



SONIC ADVENTURE



HOUSE OF THE DEAD 2



VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

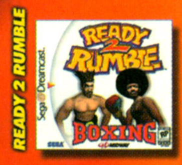




NHL 2K



READY 2 RUMBLE



RAINBOW SIX



WILD METAL





CRAZY TAXI



SOUL REAVER



ZOMBIE REVENGE



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP







TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS

JUMP PACK



VOLANTE ACT-LABS





VMU



PISTOLA







TECLADO



e-mail: cdmarket@memotec.com.ar

CD MARKET







Av. Córdoba 1170 Cap. Fed.
Teléfono: 4375-1464